

A U T H O R I S E D C O L L E C T I O N

PlayStation 2



SILENT HILL 2



DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH





In meinen rastlosen Träumen
sehe ich diese Stadt.
Silent Hill.

Du hattest versprochen, noch
einmal mit mir dorthin zu gehen.
Aber du hast es nie getan.
Nun, ich bin jetzt alleine hier ...
An unserem „speziellen Ort“ ...
Ich warte auf Dich ...



Inhalt

Seite

Charaktere

Hier werden James Sunderland und die anderen Charaktere von „Silent Hill 2“ vorgestellt. Dabei werden nur die nötigsten Hintergründe verraten, damit die Spannung erhalten bleibt.

4

So spielen Sie

Alles, was Sie über Spielsystem, Waffen und grundlegende Kampftechniken wissen müssen. Damit Sie der Schrecken nicht unvorbereitet trifft.

10

Monster

Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Widersacher kennen. Ausführliche Beschreibungen helfen Ihnen, in jeder Situation die Oberhand zu behalten.

22

Lösungsweg

Auf 90 Seiten werden Sie Schritt für Schritt durch „Silent Hill 2“ geführt. Kein Gegenstand bleibt unentdeckt, kein Gegner unbesiegt, keine Frage unbeantwortet.

32

So nutzen Sie den Lösungsweg	34
Stadtrand von Silent Hill	36
Silent Hill (Ost)	38
Apartment-Haus	40
Silent Hill (West)	55
Brookhaven Krankenhaus	60
„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus	74
„Anderes“ Silent Hill	84
Geschichtsforschungs-Verein	87
Gefängnis	90
Lakeview Hotel	102
„Anderes“ Lakeview Hotel	112

Gegenstände

Waffen, Ausrüstung, Karten, Schlüssel und Dokumente: Hier finden Sie vollständige Tabellen aller Gegenstände mit ihren Fund- und Einsatzorten.

122

Geheimnisse

Diese Informationen sind für all diejenigen gedacht, die „Silent Hill 2“ mindestens einmal durchgespielt haben. Entdecken Sie, welche Geheimnisse noch im Dunklen verborgen liegen.

138

Index

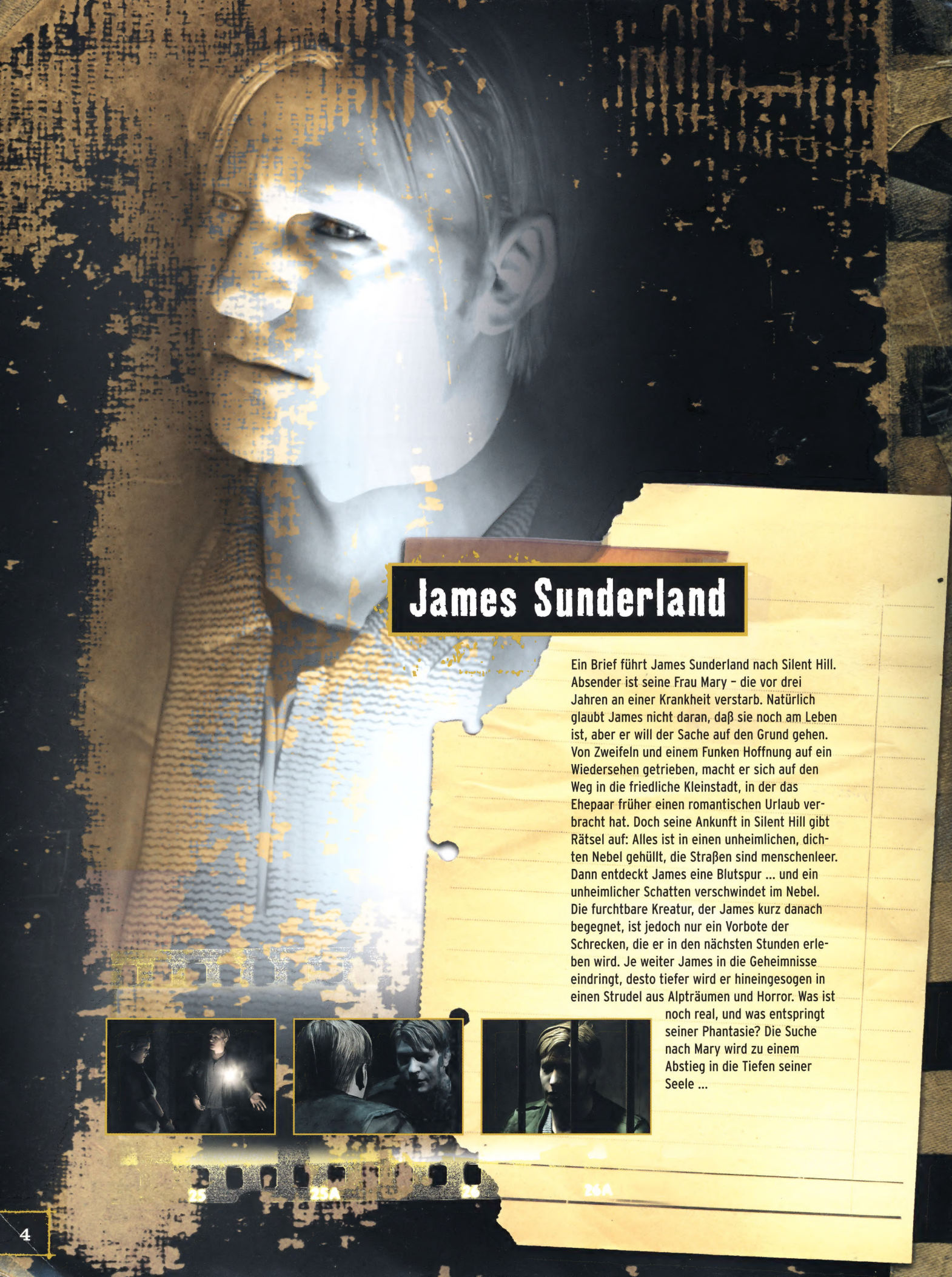
Im Stichwortverzeichnis sind noch einmal alle wichtigen Begriffe aufgeführt – damit Sie auf Ihre Fragen die passende Antwort schnell und gezielt finden.

160

Impressum

163





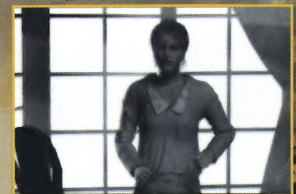
James Sunderland

Ein Brief führt James Sunderland nach Silent Hill. Absender ist seine Frau Mary – die vor drei Jahren an einer Krankheit verstarb. Natürlich glaubt James nicht daran, daß sie noch am Leben ist, aber er will der Sache auf den Grund gehen. Von Zweifeln und einem Funken Hoffnung auf ein Wiedersehen getrieben, macht er sich auf den Weg in die friedliche Kleinstadt, in der das Ehepaar früher einen romantischen Urlaub verbracht hat. Doch seine Ankunft in Silent Hill gibt Rätsel auf: Alles ist in einen unheimlichen, dichten Nebel gehüllt, die Straßen sind menschenleer. Dann entdeckt James eine Blutspur ... und ein unheimlicher Schatten verschwindet im Nebel. Die furchtbare Kreatur, der James kurz danach begegnet, ist jedoch nur ein Vorbote der Schrecken, die er in den nächsten Stunden erleben wird. Je weiter James in die Geheimnisse eindringt, desto tiefer wird er hineingesogen in einen Strudel aus Alpträumen und Horror. Was ist noch real, und was entspringt seiner Phantasie? Die Suche nach Mary wird zu einem Abstieg in die Tiefen seiner Seele ...



Mary

Für Mary und ihren Mann James Sunderland war Silent Hill voller Erinnerungen. Einst hatten die beiden dort schöne Stunden verbracht. Sein Versprechen, noch einmal dort hin zurückzukehren, konnte James jedoch nie einhalten, denn vor drei Jahren fiel Mary einer tödlichen Krankheit zum Opfer. Doch nun taucht ein Brief auf, der unverkennbar in Marys Handschrift und nach ihrem Tod verfaßt wurde. Ist es möglich, daß Mary noch unter den Lebenden weilt? Ein schreckliches Geheimnis scheint nicht nur diese Zeilen, sondern auch ihren Tod zu umgeben. Wer oder was wartet wirklich an dem „speziellen Ort“ auf James?



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

v



Laura

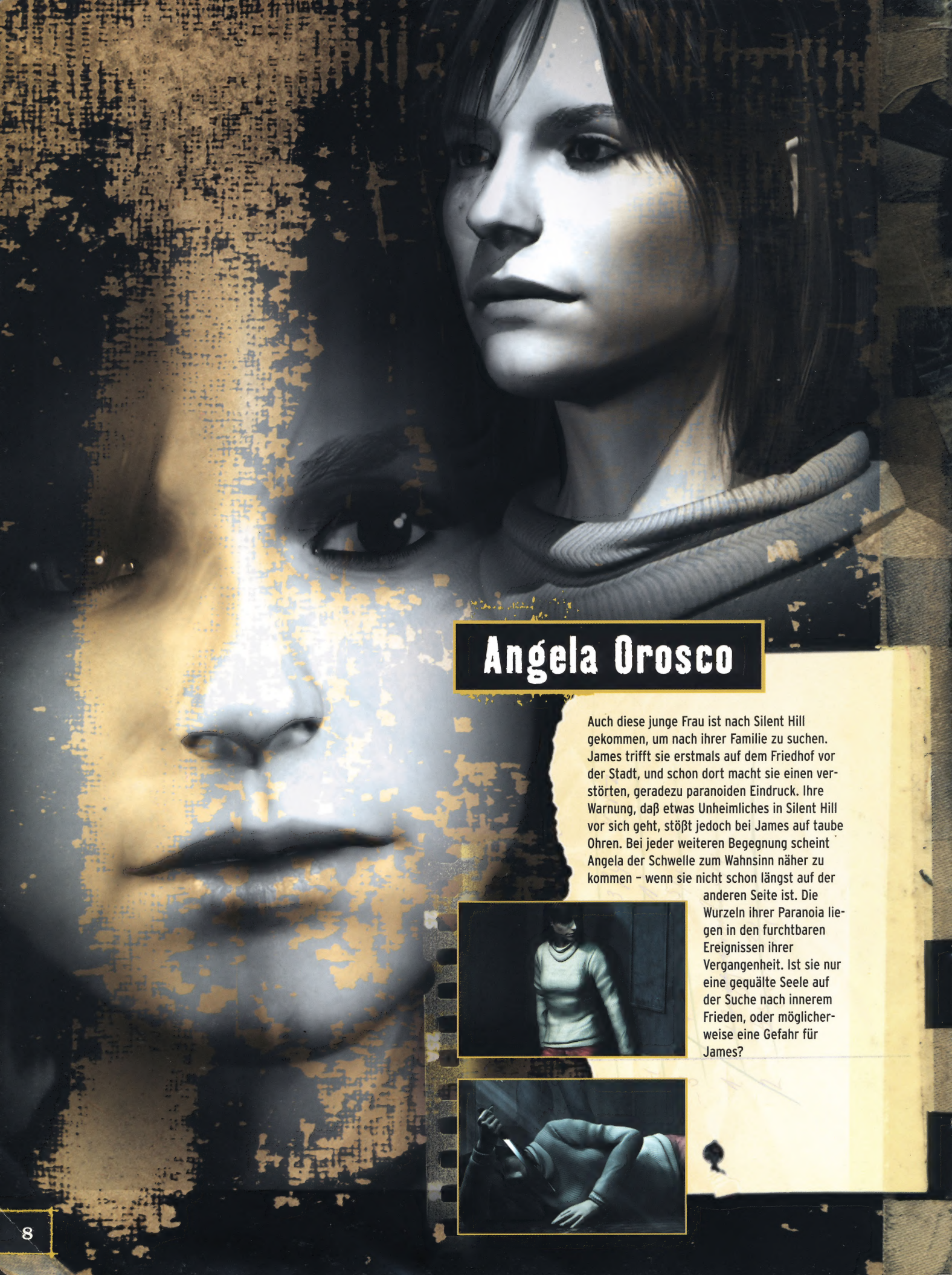
Auf seinem Weg durch Silent Hill trifft James immer wieder die kleine Laura. Die Begegnungen mit dem achtjährigen Mädchen ziehen sich wie ein roter Faden durch die Suche nach Mary. Dabei erweist sich das kleine Biest nicht gerade als hilfreich. Stur und eigensinnig wirkt Laura ziemlich erwachsen für ein so junges Mädchen. Und sie bewegt sich ohne Anzeichen von Furcht durch die monsterverseuchten Straßen der Stadt. Ihre Ruhe und Gelassenheit scheinen angesichts der besorgniserregenden Ereignisse in der Stadt seltsam und irritierend. Und was besonders merkwürdig ist: Laura scheint Mary zu kennen. Und zwar besser, als es unter normalen Umständen möglich wäre ... Sie konfrontiert James mit der Aussage, er habe seine Frau niemals wirklich geliebt. Ist sie Mary vor kurzem begegnet? Was geschah wirklich damals vor drei Jahren? Kennt Laura die Lösung des Geheimnisses, dem James auf der Spur ist?



Eddie Dombrowski

Auf den ersten Blick ist Eddie nur ein weiteres Opfer der geheimnisvollen Geschehnisse in Silent Hill. Verängstigt und fast panisch scheint er dem Schrecken seiner Umgebung hilflos ausgeliefert zu sein. Ebenso wie James stammt er nicht aus diesem Ort, sondern reiste erst kürzlich aus unbekannten Gründen dort hin. Aber ist es wirklich nur ein Zufall, daß Eddie ständig in der Nähe von Leichen angetroffen wird? Der Verdacht erhärtet sich: Etwas stimmt nicht mit Eddie. Offenbar wird er von dem Horrorszenario in Silent Hill langsam aber sicher in den Wahnsinn getrieben. Oder ist sein harmloses Wesen nur eine fragile Maske, hinter der sich ein schreckliches Geheimnis verbirgt?





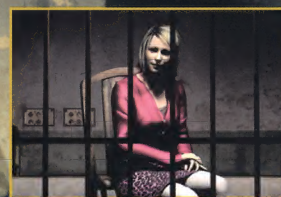
Angela Orosco

Auch diese junge Frau ist nach Silent Hill gekommen, um nach ihrer Familie zu suchen. James trifft sie erstmals auf dem Friedhof vor der Stadt, und schon dort macht sie einen verstörten, geradezu paranoiden Eindruck. Ihre Warnung, daß etwas Unheimliches in Silent Hill vor sich geht, stößt jedoch bei James auf taube Ohren. Bei jeder weiteren Begegnung scheint Angela der Schwelle zum Wahnsinn näher zu kommen – wenn sie nicht schon längst auf der anderen Seite ist. Die Wurzeln ihrer Paranoia liegen in den furchtbaren Ereignissen ihrer Vergangenheit. Ist sie nur eine gequälte Seele auf der Suche nach innerem Frieden, oder möglicherweise eine Gefahr für James?



Maria

Die Ähnlichkeit zwischen Maria und James' verstorbener Frau ist verblüffend: Sie ist Mary wie aus dem Gesicht geschnitten, die Stimmen der beiden sind zum Verwechseln ähnlich, nur die Frisur und die Kleidung unterscheiden sich. Schon bei der ersten Begegnung läßt sie eine gewisse Vertrautheit mit James erahnen, die sich im weiteren Verlauf der Ereignisse noch verstärkt. Sie weiß mehr, als sie preisgibt. Andererseits ist Marias Auftreten anfangs erstaunlich vernünftig. Sie bittet James, sie vor den Gefahren in Silent Hill zu beschützen und drängt sich geradezu auf, ihn begleiten zu dürfen. Welche Hintergedanken hegt sie dabei? Ist die Ähnlichkeit mit Mary wirklich nur ein Zufall? Eins scheint sicher zu sein: Maria ist so etwas wie eine Schlüsselfigur bei der Suche nach der Wahrheit!





So spielen Sie

Bevor Sie mit James Sunderland in die Geheimnisse von „Silent Hill 2“ eintauchen, sollten Sie sich mit den Grundlagen des Spielsystems vertraut machen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles, was Sie über die Steuerung, die Handhabung von Gegenständen und die verschiedenen Schwierigkeitsgrade wissen müssen. Die Überlebens Tipps geben Ihnen zudem nützliche Informationen über Waffen und ihre Handhabung mit auf den Weg – damit Sie auf den Schrecken, der in den nebligen Straßen von Silent Hill lauert, besser vorbereitet sind.

Neues Spiel, neues Glück

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, stehen die beiden Menüpunkte „New Game“ (Neues Spiel) und „Options“ (Optionen) zur Verfügung. Haben Sie zuvor bereits einen Spielstand gespeichert, kommen noch zwei Funktionen hinzu: „Load“ (Laden) und „Continue“ (Weiter). Vermutlich möchten Sie sich sofort ins Spielgeschehen stürzen. Da es möglich ist, die Optionen während des laufenden Spiels im sogenannten Inventar zu verändern, werden die entsprechenden Funktionen unter „Inventar“ (Seite 13) näher erläutert.

Wenn Sie die Option „New Game“ im Hauptmenü aufrufen, haben Sie anschließend die Qual der Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Das Originelle bei Silent Hill 2 ist, daß Sie die Herausforderung in den Punkten Action und Rätsel unabhängig voneinander justieren und somit nach Ihren persönlichen Vorlieben individuell gestalten können.



Was Sie über die Schwierigkeitsgrade wissen sollten

Grundsätzlich gilt: Weder der gewählte Action-Level noch der Rätsel-Level beeinflussen die Story und den Abspann des Spiels, Sie bekommen die entsprechenden Sequenzen auf jeden Fall vollständig zu sehen. Es gibt jedoch Auswirkungen auf den zweiten oder dritten Spieldurchgang. Berücksichtigen Sie in diesem Zusammenhang unbedingt den Hinweis Nr. 7 am Ende dieses Kapitels (Seite 21).

Action-Level

Vier Stufen stehen zur Auswahl: „Beginner“ (Anfänger), „Easy“ (Leicht), „Normal“ und „Hard“ (Schwer). Die Begriffe sprechen zwar für sich, aber es gibt auch Unterschiede, die nicht auf der Hand liegen.

Die Mengen an Heilmitteln und Munition, die Sie während des Spiels finden können, sind auf allen Stufen fast gleich. Von der Häufigkeit der Gegner und deren Verhalten kann man das allerdings nicht behaupten. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Kreaturen sind unterwegs, die zudem aggressiver, aufmerksamer, schneller, schlagkräftiger und zäher sind. Sie werden also deutlich mehr Heilmittel und Munition benötigen, um das Abenteuer zu überstehen. Folgende Unterschiede sind signifikant für die einzelnen Schwierigkeitsgrade:

Anfänger: Diese Stufe ist für wirkliche Anfänger gedacht. Falls Sie bereits ein wenig Erfahrung mit anderen Videospielen gesammelt haben, könnten Sie sich leicht unterfordert fühlen.

Die Steuerung ist vereinfacht. Sie müssen die **R2**-Taste nicht gedrückt halten, um eine Waffe bereitzuhalten. James greift bei Gefahr an, wenn Sie die **X**-Taste drücken. Das ist aber nicht immer praktisch – sondern passiert gelegentlich auch in Momenten, in denen Sie gar nicht schießen möchten. Wenn sich Maria in der Schußlinie aufhält, kann das fatale Auswirkungen haben. Zudem haben Sie keinen Einfluß darauf, ob James einen am Boden liegenden Gegner tritt oder einen anderen mit einer Waffe angreift. Auch das kann negative Folgen haben.

Magazine der Schußwaffen werden ohne Wartezeit nachgeladen.

Die Monster haben fast mehr Angst vor Ihnen als umgekehrt. Da Silent Hill 2 vor allem von seiner spannenden Atmosphäre und dem allgegenwärtigen Gefühl der Bedrohung lebt, könnte der Spielspaß doch ein wenig darunter leiden.

Wählen Sie **Leicht**, werden die Schußwaffen ohne die gefährliche Wartezeit nachgeladen, die bei Normal oder Schwer üblich ist.

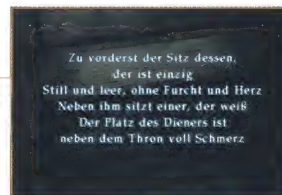
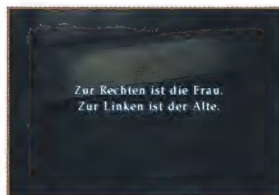
Normal ist für routinierte Spieler der ausgewogenste Schwierigkeitsgrad. Im Kapitel „Lösungsweg“ (Seite 32 -121) wird detailliert auf diesen Level eingegangen.

Bei **Schwer** wird Ihnen im Vergleich zu den anderen Leveln mehr Fingerfertigkeit abverlangt. Steuern Sie James beispielsweise im Laufen gegen eine Wand, fängt er den Aufprall mit seinen Händen ab und taumelt kurz zurück. Das kostet Zeit, die Sie möglicherweise nicht haben, wenn Ihnen ein Monster auf den Fersen ist.

Außerdem müssen Sie mit den Schlagwaffen genauer zielen, denn Ihre Attacken prallen von Objekten in der Umgebung ab – bei den drei anderen Schwierigkeitsgraden wird Ihre Kampftechnik nicht durch Wände, Zäune oder Laternenpfähle behindert.

Rätsel-Level

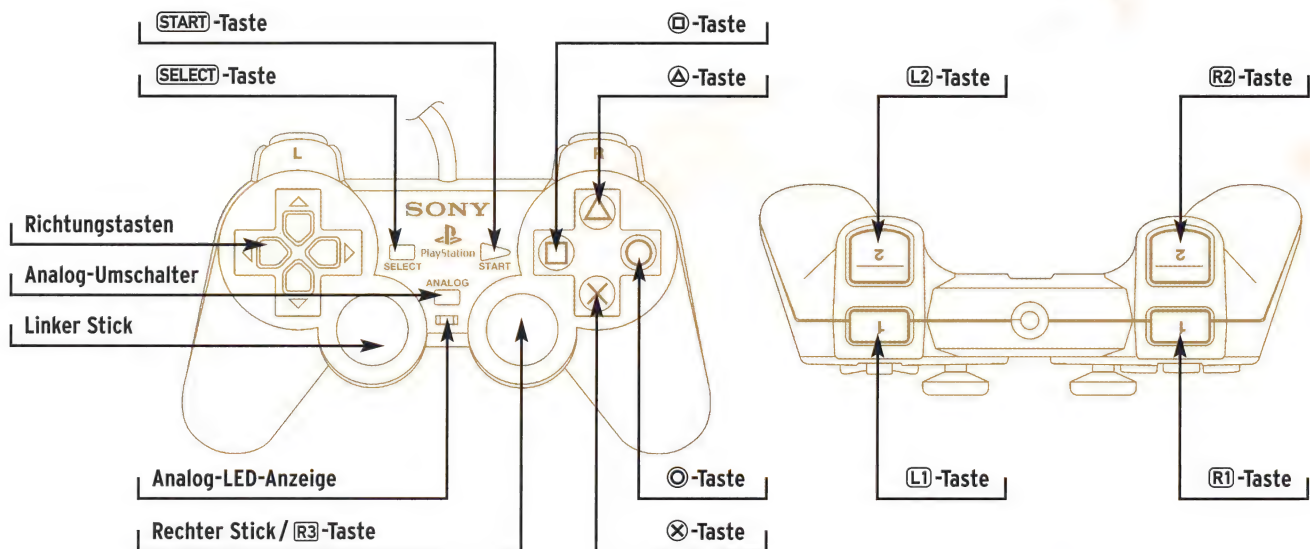
Um Silent Hill 2 erfolgreich zu beenden, müssen Sie verschiedene Rätsel lösen. Meist geht es darum, Gegenstände aufzustöbern und sie an bestimmten Stellen des Spiels zu verwenden. Wählen Sie **Leicht**, erhalten Sie zusätzliche Hinweise, wie vertrackte Situationen zu meistern ist. Oft weisen Gedichte mehr oder weniger deutlich auf des Rätsels Lösung hin. Ein Beispiel: Sie müssen drei verschiedene Münzen in fünf mögliche Vertiefungen richtig einsetzen. Bei **Leicht** erhalten Sie ganz klare Anweisungen: Münze A ganz links, B in der Mitte, C ganz rechts. Bei **Schwer** bekommen Sie ein Gedicht vorgesetzt, das nur sehr vage die notwendigen Informationen umschreibt. Außerdem sind auch die Lösungen der Rätsel je nach Level unterschiedlich.



Da alle Fragen in diesem Buch beantwortet werden, können Sie sich ruhig an die höheren Schwierigkeitsgrade wagen, auch wenn das Rätselraten nicht zu Ihren Stärken zählen sollte.

Die Grundlagen der Steuerung

Wenn Sie Steuerungstyp und Tastenbelegung im Optionsmenü nicht verändert haben, reagiert James Sunderland auf diese Kommandos:



Richtungstasten Linker Stick

↑
↓
←
→
↑ + B
L1
R1
L1 + R1
L2
R2
R3
SELECT
A
B
O
X
START
L1 + R2 + START + SELECT

vorwärts gehen

rückwärts gehen

nach links drehen

nach rechts drehen

laufen

Seitwärtsschritte nach links bei gleichbleibender Blickrichtung

Seitwärtsschritte nach rechts bei gleichbleibender Blickrichtung

180-Grad-Drehung; drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, damit James eine blitzschnelle Drehung auf der Stelle macht

Such-Ansicht: Wenn Sie die L2-Taste drücken, bringen Sie die Kamera hinter James' Rücken - allerdings nicht in jeder Situation des Spiels; mit dem rechten Analogstick können Sie sich umschauchen, wenn Sie die L2-Taste weiter gedrückt halten

Angriffstaste: Drücken Sie R2, um die gewählte Waffe in Anschlag zu bringen (zu Beginn des Spiels steht Ihnen noch keine Waffe zur Verfügung); mehr Details zum Kampf finden Sie in den Überlebens-Tips (Seite 16-19)

Vollständige Heilung: Wenn Sie den rechten Analogstick nach unten drücken, verwendet James automatisch so viele Heilmittel, wie er zur Genesung benötigt bzw. wie noch vorhanden sind; James zeigt dabei keine Regung, es wird auch keine Meldung eingeblendet, die den Vorgang bestätigt

Pause

Karte aufrufen, Karte/Inventar ausblenden

laufen, Karte/Inventar ausblenden

Taschenlampe an/aus, Karte/Inventar ausblenden

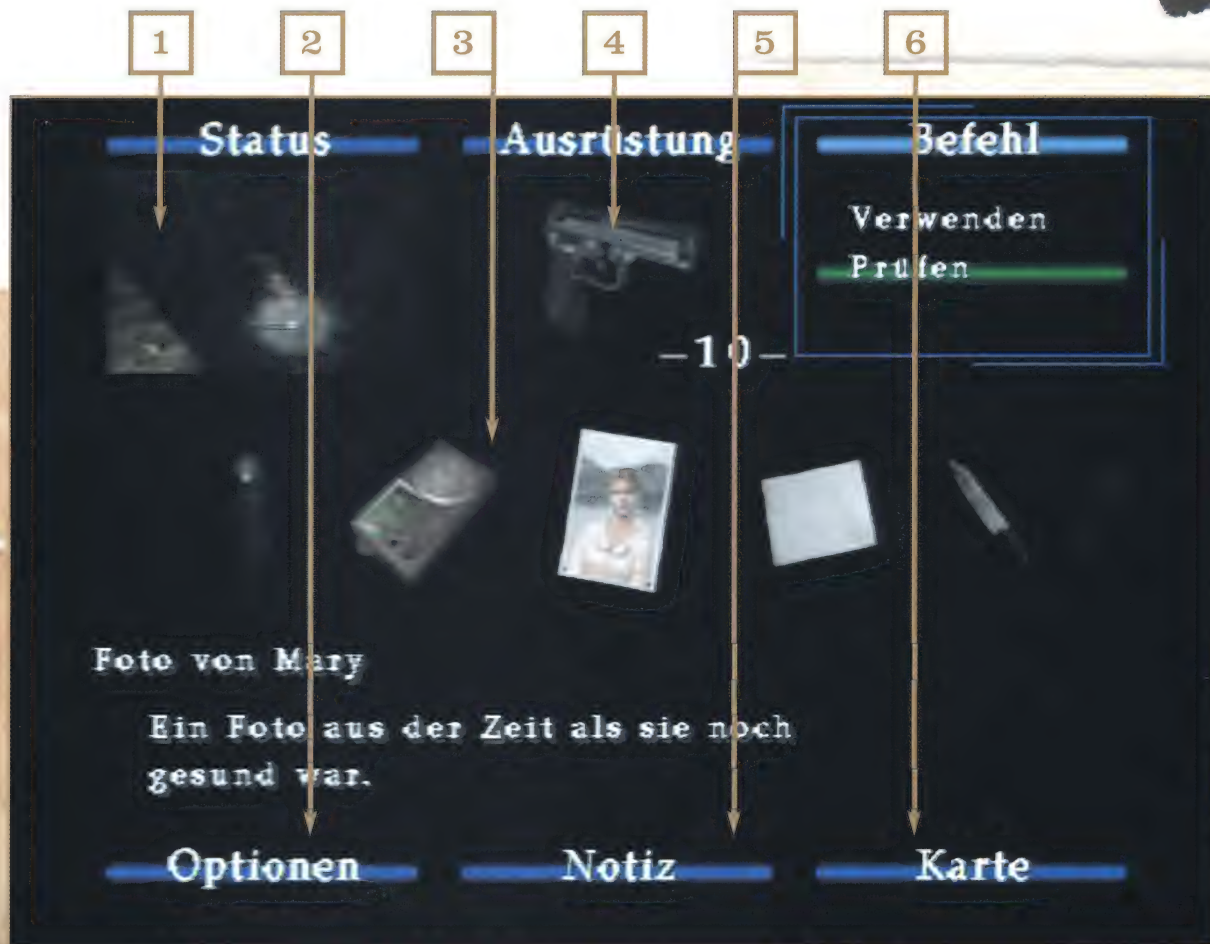
Aktion bestätigen, Gegenstände untersuchen, benutzen usw.; halten Sie gleichzeitig R2 gedrückt, um mit einer Waffe anzugreifen

Inventar öffnen

Drücken Sie die Tasten gleichzeitig für einen sogenannten Soft-Reset: So brechen Sie das aktuelle Spiel ab und kehren ins Hauptmenü zurück; Achtung, es gibt keine Rückfrage mehr, die Sie bestätigen müssen!

Das Inventar

Das Inventar wird mit der **START**-Taste aufgerufen.



1. Status: Er zeigt an, ob sich James gesundheitlich auf der Höhe befindet. Unter dem Stichwort „Gesundheit“ finden Sie bei unseren Überlebens-Tips weitere Informationen zu diesem wichtigen Thema.

2. Optionen: Öffnet das Optionsmenü, das Sie zu Beginn im Hauptmenü aufrufen konnten.

3. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie die Gegenstände, die James bei sich führt. Zu Beginn des Spiels sind dies nur der Brief von Mary und ein Foto von ihr. Mit den Richtungstasten können Sie die verschiedenen Besitztümer anwählen. Unter der Abbildung wird eine Beschreibung des aktuellen Objekts eingeblendet. Rechts oben sehen Sie eine Liste mit Aktionen, die sich auf den aktuellen Gegenstand beziehen. Drücken Sie die **X**-Taste, falls Sie eine der Funktionen nutzen wollen.

4. Ausrüstung: Die zur Zeit gewählte Waffe wird angezeigt.

5. Notiz: Hier sind alle Schriftstücke notiert, die James im Spielverlauf gefunden hat und die wichtig sein könnten. Eventuell hilft die Liste bei der Lösung von Rätseln. Falls Sie den Einsatzort, auf den sich ein Hinweis bezieht, schon gesehen haben, wird dieser im Hintergrund eingeblendet.

6. Karte: Hier können Sie einen Blick auf die Karte der Umgebung werfen. Drücken Sie im Spiel die **Y**-Taste, wenn Sie dies ohne Umweg über das Inventar tun möchten.

Optionen

Helligkeitseinstellung

Hier können Sie die generelle Helligkeit des Bildschirms ändern.

Bildschirmposition

Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen, die Position des Bildschirms einzustellen.

Tastenbelegung

Hier können Sie den Tasten des Controllers andere Funktionen zuordnen. Es stehen sechs Varianten zur Verfügung. Die Angaben in diesem Buch beziehen sich immer auf die ursprüngliche Belegung; generell ist die Standardeinstellung für das Spiel zu empfehlen.

Steuerungstyp

3-D-Typ: Sie steuern James Sunderland aus seinem Blickwinkel heraus. Diese Konfiguration ist für das Spiel bestens geeignet, da Ihre Kommandos unabhängig von der Kameraperspektive umgesetzt werden. Drücken Sie das Steuerkreuz oder den linken Analogstick nach oben, um James vorwärts gehen zu lassen. Drücken Sie unten, geht er rückwärts. Mit links/rechts drehen Sie ihn auf der Stelle.

2-D-Typ: Sie bewegen James unabhängig von seiner Blickrichtung. Drücken Sie zum Beispiel nach oben, um ihn auf dem Bildschirm nach oben gehen zu lassen. Diese Variante mag anfangs intuitiver erscheinen, doch aufgrund der wechselnden Kameraperspektiven im Spiel erweist sie sich meist als weniger geeignet.

Vibration

Sie können die Stärke der Vibrationen des DUALSHOCK™2 Analog Controllers in vier Stufen variieren: Weich, Normal, Hart und Aus. Da Ihnen während des Spiels durch Vibrationen vermittelt wird, wenn James gesundheitlich angeschlagen ist, ist die Variante „Aus“ nicht ungefährlich.



Automatisches Laden

Wenn Sie Silent Hill 2 neu laden, wird das Abenteuer automatisch dort fortgesetzt, wo Sie zuletzt gespeichert haben. Das Hauptmenü wird dabei übersprungen, was recht unpraktisch ist, wenn Sie einmal nicht den aktuellen Spielstand nutzen möchten.

Sprache

Texteinblendungen, Untertitel und Menütex te stehen in Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch oder Italienisch zur Verfügung. Die gesprochenen Dialoge sind immer in Englisch.

Untertitel

Sie können die Untertitel der Dialoge an- oder ausstellen.

Ton

Wählen Sie zwischen der Tonausgabe Stereo/Lautsprecher, Mono oder der speziellen Variante Stereo/Kopfhörer.

Musik & Sound-Effekte

Hier können Sie unabhängig voneinander die grundsätzliche Lautstärke von Hintergrundmusik und Soundeffekten und somit deren Abmischung ändern.



Nützliche Gegenstände

Mitnehmen

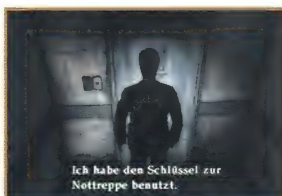
Achten Sie während des Spiels auf den Kopf von James. Sobald sich ein interessanter Gegenstand in unmittelbarer Nähe befindet, bewegt er seinen Kopf seitlich – allerdings auch, wenn sich Gegner oder eine Begleitperson in der Nähe befinden. Positionieren Sie James vor einem Objekt und drücken Sie die -Taste, um es zu untersuchen. Handelt es sich um ein potentiell wichtiges Schriftstück, können Sie es künftig im Inventar unter Notiz abrufen. Haben Sie eine Karte der Umgebung entdeckt, können Sie diese durch Druck auf die -Taste oder



über die Karte im Inventar betrachten. Normale Gegenstände werden ins Inventar übernommen, Sie können sie dort untersuchen und möglicherweise Hinweise über den Verwendungszweck erhalten.

Benutzen

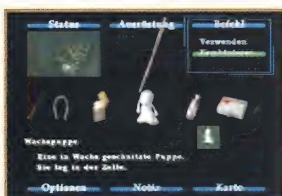
Öffnen Sie das Inventar und drehen Sie das entsprechende Objekt in die Mitte des Bildschirms. Drücken Sie die -Taste, um die Befehlsliste zu aktivieren. Wählen Sie nun „Verwenden“. Meist ist es notwendig, James vorher in Position zu bringen: Stellen Sie ihn direkt an den Ort, an dem Sie den



Gegenstand einsetzen wollen. Schlüssel und ähnliche Objekte werden jeweils nur einmal benötigt. Wenn sie ihren Zweck erfüllt haben, verschwinden sie automatisch aus dem Inventar.

Kombinieren

Manchmal ist es nötig, zwei oder drei Gegenstände zusammen einzusetzen, um ein Rätsel zu lösen. Dazu markieren Sie einfach eines der Objekte im Inventar und wählen dann „Kombinieren“. Nun wird es unten rechts in der Ecke des Menübildschirms eingeblendet. Drücken Sie jetzt die - oder -Taste, um den nächsten Gegenstand aufzurufen. Mit



„Verwenden“ können Sie nun beide Objekte gleichzeitig benutzen. James muß sich bereits an der entsprechenden Stelle befinden, damit die Verbindung funktioniert.

Karten

Mit der -Taste wählen Sie zwischen der Übersicht und einer Nahansicht. In der Nahansicht können Sie Ihren Blick mit Hilfe der Richtungstasten über die Karte schweifen lassen. In der Übersicht besteht die Möglichkeit, zwischen den Etagen eines Gebäudes oder verschiedenen Karten (falls vorhanden) hin- und herzublüättern. Zuerst wird immer Ihre aktuelle Umgebung eingeblendet. Auf der Karte werden automatisch Markierungen eingetragen. Speicherpunkte erkennen Sie an einem roten Quadrat. Eine rote Wellenlinie kennzeichnet eine Tür oder eine



Straßensperre, die nicht passiert werden kann. Wichtige Orte, die mit einem Rätsel verbunden sind oder an denen ein entscheidender Hinweis gegeben wird, werden gesondert markiert.

Radio

Nach einigen Spielminuten fällt James unweigerlich das Radio in die Hände. Seinen eigentlichen Dienst verrichtet dieses Gerät allerdings nicht – oder es gibt in Silent Hill niemanden mehr, der noch in der Lage ist, etwas zu senden. Aber nutzlos ist es keineswegs, ganz im Gegenteil: Wenn sich Monster in der Nähe befinden, gibt es ein statisches Rauschen und andere Störgeräusche von sich – je lauter, desto näher und zahlreicher sind die Monster.



Taschenlampe

Die Taschenlampe ist der wichtigste Gegenstand im Spiel. Oft hilft sie als einzige Lichtquelle in den stockdunklen Gängen der Gebäude, die unheimlichen Kreaturen rechtzeitig zu entdecken. Leider ist der Vorteil nicht nur auf Ihrer Seite, da die Monster durch den Lichtstrahl auch auf Sie aufmerksam werden.



einsehen, Türen nicht aufschließen und keine Gegenstände mitnehmen – selbst dann nicht, wenn Sie das Objekt der Begierde klar und deutlich auf dem Bildschirm erkennen können.

Speicherpunkte

Speicherpunkte sind durch leuchtendrote Quadrate gekennzeichnet. Drücken Sie, wenn Sie daneben stehen, die **⊗**-Taste, um den aktuellen Spielstand auf einer Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) zu sichern. Sie können bis zu 15 Spielstände auf einer Datei unterbringen, die Menge der Dateien ist nur durch die Kapazität der Memory Card begrenzt. Wenn Sie dennoch einen bestimmten Spielstand löschen möchten, wählen Sie ihn im Speichermenü an und drücken Sie die **[SELECT]**-Taste. Wenn Sie im Hauptmenü von Silent Hill 2 „Weiter“ wählen, wird der zuletzt angelegte Spielstand geladen. Wählen Sie die Option „Laden“, können Sie aus den vorhandenen Speicherständen den gewünschten auswählen und laden.



Überlebens-tips

Gesundheit

Obwohl Sie durch dieses Kapitel für das Abenteuer in Silent Hill bestens gewappnet sind, wird die Sache kein Spaziergang. Nachdem James durch Gegner verletzt wurde, benötigen Sie Gesundheitsdrinks, Erste-Hilfe-Kästen oder Ampullen, um ihn wieder auf Vordermann zu bringen. Sie können diese während des laufenden Spiels durch Drücken des rechten Analogsticks (R3-Taste) oder aus dem Inventar heraus benutzen. Achten Sie im zweiten Fall auf die Ausgewogenheit der Mittel, genauer gesagt auf die Statusanzeige.

Solange James in perfekter körperlicher Verfassung ist, sehen Sie dort ein flimmerfreies, grünes Bild der Spielumgebung. Geht es gesundheitlich bergab, verändert sich das Bild. Je schlimmer es um Ihren Helden bestellt ist, desto mehr Störstreifen laufen über das Bild. Die Farbe verändert sich von grün bis hin zu rot. Spätestens jetzt droht akute Gefahr für Leib und Leben.

Wenn der Status nur um eine Stufe gesunken ist (also die Anzeige nur leicht flimmert), reicht ein Gesundheitsdrink völlig aus. Ein Erste-Hilfe-Kasten wäre schon zuviel des Guten, und Ampullen sollten Sie ohnehin nur für Notfälle aufbewahren, wenn der Exitus kurz bevorsteht.

Mit ein wenig Fingerspitzengefühl können Sie Verletzungen auch ohne Blick ins Inventar erkennen. Je schlimmer der Zustand von James ist, desto stärker vibriert der Controller – wie ein hektischer, unregelmäßiger Pulsschlag. Allerdings ist diese Methode im Eifer des Gefechts nicht hundertprozentig sicher, da auch der Rückstoß einer abgefeuerten Waffe Vibrationen erzeugt. Auf dem Bildschirm können Sie James' Erschöpfung daran erkennen, daß er die Schultern hängen läßt und keucht. Dies tut er allerdings auch, nachdem er eine längere Zeit gerannt ist. Hier lohnt sich ein Blick ins Inventar, um genau zu sehen, wie es um den Gesundheitszustand bestellt ist.



Kampfschule

Damit James eine gewählte Waffe benutzt, müssen Sie die **R2**-Taste gedrückt halten, lediglich auf dem Anfänger-Level wird die Waffe automatisch benutzt, sobald Gefahr im Verzug ist. Mit der **X**-Taste können Sie nun einen Angriff ausführen. Abhängig von der Waffe gibt es dabei einige Dinge zu beachten.

Schlag- und Stichwaffen

Eine Schlagwaffe ermöglicht zwei unterschiedliche Angriffe. Wenn Sie die **X**-Taste leicht drücken, führt James einen seitlichen oder mittleren Angriff durch. Drücken Sie die **X**-Taste

hingegen kräftig, ist das Resultat ein beidhändiger Überkopfschlag. Er muß gut gezielt sein, damit er nicht daneben geht - dafür ist er aber auch deutlich wirkungsvoller.

Waffe

Gehen mit Waffe im Anschlag möglich:

leichter Angriff:

Reichweite:

Schlagfolge:

Besonderheit:

Brett

ja

seitlicher Schwung, mit geringem Radius

gering

schnell

zwei Schläge in schneller Folge sind möglich



Stahlrohr

ja

Stoß

groß

schnell

James geht bei jedem Stoß einen kleinen Schritt vorwärts



Großes Messer

nein

seitlicher Schwung, mit großem Radius

groß

sehr langsam

auch mit gesenkter Waffe sind nur sehr langsame Bewegungen möglich



schwerer Angriff:

Reichweite:

Schlagfolge:

Überkopfschlag

mittel

schnell/mittel



Überkopfschlag

mittel

schnell



Überkopfschlag

groß

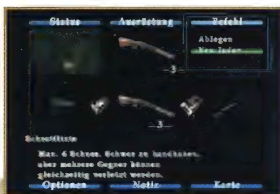
sehr langsam



Schußwaffen

Schußwaffen bieten nur eine Angriffsart. Wenn Sie die **X**-Taste gedrückt halten, schießt James das Magazin leer. Halten Sie die Taste weiter gedrückt, lädt er nach, falls weitere Munition vorhanden ist. Während dieses zeitraubenden Vorgangs können Sie James nicht bewegen - und so hat jedes Monster in der Nähe leichtes Spiel. Besser ist, Sie zählen mit, wie viele Patronen noch in der Waffe

sind. Öffnen Sie dann rechtzeitig das Inventar durch Druck auf die **START**-Taste und wählen Sie oben rechts im Befehlsmenü „Neu laden“. Verlassen Sie dann wieder das Inventar. So können Sie ohne große Zeitverzögerung weiterfeuern. Ein Gewehr hat mehr Schußkraft als eine Pistole, aber es gibt auch Nachteile: Das Magazin faßt weniger Patronen und die Schußfolge ist langsamer. Je geringer die Entfernung zum Ziel, desto effektiver ist die Schrotflinte. Deshalb ist sie manchmal wirkungsvoller als das Jagdgewehr.



Waffe

Gehen mit Waffe im Anschlag möglich:

Gehen beim Schießen möglich:

Patronen pro Magazin

1 Schuß alle ... Sek.

Gesamtmenge an Munition

Pistole

ja

ja

10

0,5

groß



Schrotflinte

ja

nein

6

2

mittel



Jagdgewehr

nein

nein

4

1,5

gering



Nicht jeder Schuß sitzt

James ist kein Profi im Umgang mit Waffen. Deshalb kann es vorkommen, daß mal ein Schuß danebengeht. Wenn mehrere Gegner in der Nähe sind, wird der nächststehende automatisch anvisiert, sobald Sie die **R2**-Taste betätigen. Drücken Sie das Steuerkreuz bzw. den linken Analogstick links oder rechts, um das Ziel zu wechseln.

Sicher ist sicher

Nach einigen Treffern gehen Ihre Widersacher zu Boden. Schnell werden Sie jedoch feststellen, daß die Sache damit längst nicht erledigt ist. Einige Monster kriechen blitzschnell davon. Andere erfreuen sich bester Gesundheit, wenn eine gewisse Zeit verstrichen ist oder wenn Sie den Raum erneut betreten. Sie sollten versuchen, die Monster endgültig ruhig zu stellen. Ganz sicher können Sie aber vor einer Wiederbelebung nie sein!

Setzen Sie nach, indem Sie mit der Waffe weiter feuern oder zuschlagen. Nach geraumer Zeit wird die Kreatur nicht mehr anvisiert, obwohl sie **R2** gedrückt halten. Auf dem Boden bildet sich eine Lache – wenn Sekret aus den dämonischen Wesen fließt, ist dies ein sicheres Indiz dafür, daß die Monster nicht mehr aufstehen werden.

Effektiver ist eine andere Methode: Laufen Sie zu dem am Boden liegenden Monster und drücken Sie in unmittelbarer Nähe die **X**-Taste. Mit einem beherzten Fußtritt ist das Problem schnell aus der Welt geschafft. Diese Vorgehensweise ist natürlich nicht zu empfehlen, wenn sich ein zweites Monster direkt daneben befindet.



Es werde Licht

Der Einsatz der Taschenlampe hat Vor- und Nachteile, die abhängig von der Situation gegeneinander abgewogen werden müssen. Sie sind auf der sicheren Seite, wenn Sie die **○**-Taste ausgiebig nutzen und je nach Situation die Lampe an- und ausschalten.

- Ohne Licht ist es in Gebäuden in der Regel nicht möglich, verschlossene Türen zu entriegeln, Gegenstände zu nehmen und die Karte einzusehen.
- In einem stockfinsternen Gang kann James oft an Gegnern unbeschadet vorbeilaufen. Das Licht der Taschenlampe erregt hingegen verstärkte Aufmerksamkeit. Monster reagieren zwar auch auf Schrittgeräusche, aber besonders bei niedrigen Schwierigkeitsgraden häufig sehr langsam.

- Gegner werden beim Drücken von **R2** im Dunkeln nicht automatisch anvisiert.
- Nur bei ausreichendem Licht ist es möglich, ein liegendes Monster mit einem Tritt auszuschalten.



Totenstille

Ihre Gegner reagieren auf Geräusche, zum Beispiel auf Schritte. So ist es nicht möglich, völlig unbemerkt durch die Gegend zu laufen. Und auch das Radio verursacht Geräusche ... Im ersten oder zweiten Spieldurchgang sind die Warnsignale des Radios zwar noch recht hilfreich, aber wenn Sie ein wenig Erfahrung gesammelt haben und „Schwer“ gewählt haben, sollten Sie es besser auslassen, um nicht auf sich aufmerksam zu machen.

Ohren auf!

Achten Sie auf die Geräusche Ihrer Umgebung. Mit ein wenig Übung werden Sie erkennen, wenn Gefahr im Verzug ist ... und um welchen Gegnertyp es sich handelt.



Übersicht wahren

Wenn Sie neben der **R2**-Taste auch noch die **L2**-Taste drücken, behalten Sie die Waffe im Anschlag und das Schußfeld im Auge.



Die Kamera kann zwar nicht in allen Situationen hinter James fixiert werden, aber besonders bei einigen (End-) Gegnern haben Sie so bessere Überlebenschancen.

Kopf benutzen

Beachten Sie James' Kopfbewegungen: Sie verraten nicht nur die Nähe von Gegenständen, sondern auch die von Gegnern. Wenn James zum Beispiel ein geparktes Auto im Auge behält und sich kein Gegenstand daneben befindet, können Sie davon ausgehen, daß sich ein Monster unter dem Wagen versteckt.



Allzeit bereit

Wenn Sie eine Tür öffnen, sollten Sie damit rechnen, daß Sie auf der anderen Seite bereits erwartet werden. Halten Sie eine



Waffe im Anschlag und drücken Sie so früh wie möglich die **R2**-Taste, damit Sie notfalls schnell reagieren können.

Auf der Flucht

Angriff soll dem Sprichwort nach die beste Verteidigung sein – aber bei Silent Hill 2 gilt das nicht. Es ist nicht nötig, sich bei jeder Gelegenheit auf einen Kampf einzulassen. Mit ein wenig Erfahrung werden Sie das Verhalten Ihrer Widersacher richtig einschätzen können und erkennen, daß Flucht keine Schande, sondern oftmals die bessere Wahl ist.

Vorne spielt die Musik

Achten Sie darauf, daß Sie niemals von mehreren Kontrahenten in die Zange genommen werden. Vermeiden Sie einen Angriff, wenn Sie dadurch einem anderen Monster den Rücken zudrehen – besonders in schmalen Korridoren oder beengten



Räumen. Versuchen Sie lieber, an einer der Kreaturen vorbeizulaufen, anschließend kehrt zu machen und dann erst die Waffe zu zücken.

Maria beschützen

In einem Abschnitt des Spiels wird James von Maria begleitet. Dabei müssen Sie auch das Überleben der Begleiterin sicherstellen. Achten Sie darauf, daß sie nicht zu häufig von Monstern verletzt wird. Vorsicht ist geboten, denn auch James kann Maria Schaden zufügen. Dies geschieht jedoch nicht, wenn er Maria mit gezogener Waffe anrempelt (auch wenn ihre Reaktion das vermuten läßt), sondern nur durch Schläge und Schüsse. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad heißt es dann mehr oder weniger schnell „Game Over“. Auf jedem Level jedoch sind Schüsse für sie tödlich. Grundsätzlich können Sie



Maria nicht heilen, aber sie erholt sich nach einer gewissen Zeit von ihren Verletzungen. Gefährlich sind nur mehrere Treffer in schneller Folge.

Generelle Tips

1.

Wer sucht, der findet! Häufig wird der Rückweg zu bereits besuchten Orten versperrt. Dennoch werden Sie bei „Silent Hill 2“ nie in die mißliche Lage geraten, daß Sie einen zwingend benötigten Gegenstand übersehen haben und ihn nicht mehr erreichen können. Alle Objekte, die Sie beispielsweise für die Rätsel im Krankenhaus benötigen, finden Sie auch in diesem Gebäude. Sie müssen nicht befürchten, daß Sie das Spiel noch einmal von vorn beginnen müssen, weil Sie auf dem Parkplatz etwas vergessen haben.

2.

Sie können unnötig viel Zeit mit dem Untersuchen der Umgebung vertrödeln und James dadurch in Gefahr bringen, von Gegnern angegriffen zu werden. Generell gilt: Wenn bei einer Tür gemeldet wird „Das Schloss ist wohl kaputt. Ich kann sie nicht öffnen“ ... dann werden Sie diese Tür wirklich nicht öffnen können. Ebenso, wenn es heißt: „Ich kann die Tür nicht öffnen“ – dieses Schloß können Sie erst später von der anderen Seite aus entriegeln.

3.

Türschlüssel werden von James automatisch benutzt. Wenn Sie zum Beispiel den Schlüssel zum Apartment haben, müssen Sie James nur vors Eingangstor stellen und die ⊗-Taste drücken, er wird es automatisch entriegeln.

4.

Wenn Sie Heilmittel im Inventar benutzen, achten Sie darauf, daß Sie nicht zuviel des Guten tun. Denn auch wenn James im Vollbesitz seiner gesundheitlichen Kräfte ist und die Statusanzeige im schönsten Grün erstrahlt, können Sie noch Heilmittel verwenden oder besser gesagt: verschwenden. Auf der -Taste können Sie hingegen so lange herumdrücken, wie Sie möchten. Wenn James nicht verletzt ist, werden auch keine Heilmittel verbraucht.

5.

Dialoge mit anderen Personen werden automatisch gestartet. Sie können ihn oder sie später zwar noch einmal (mit der ⊗-Taste) ansprechen, aber daraus ergeben sich niemals neue Erkenntnisse. Es ist auch zu keinem Zeitpunkt nötig, noch einmal mit einem bestimmten Gegenstand zu einem der Menschen in Silent Hill zurückzukehren.

6.

Wenn Sie einen Gegenstand nehmen oder benutzen, wird diese Aktion durch eine Texteinblendung bestätigt. Sie können James erst wieder bewegen, wenn Sie den Text (mit der ⊗-Taste) weggeschaltet haben. Ihre Gegner sind in dieser Zeit aber weiterhin aktiv. Dieser Hinweis mag banal klingen, aber wenn Sie sich auf der Flucht vor einem Monster befinden, sollten Sie keine Zeit mit dem Lesen solcher Standardmeldungen vertrödeln, wenn Ihnen James' Gesundheit am Herzen liegt.

7.

Falls Sie mit Spielen à la „Silent Hill 2“ noch keine Erfahrung gesammelt haben, sollten Sie unbedingt folgendes beachten: Nutzen Sie, nachdem Sie das Abenteuer erfolgreich beendet haben, die Speicherfunktion am Ende der Abspannsequenz. Ein Spielstand SPIEL-ERGEBNIS auf der Memory Card bietet Ihnen zusätzliche Möglichkeiten für einen zweiten Durchgang. Welche Überraschungen das Spiel dann für Sie parat hat, erfahren Sie im Kapitel „Geheimnisse“ ab Seite 138.

Charaktere

So spielen Sie

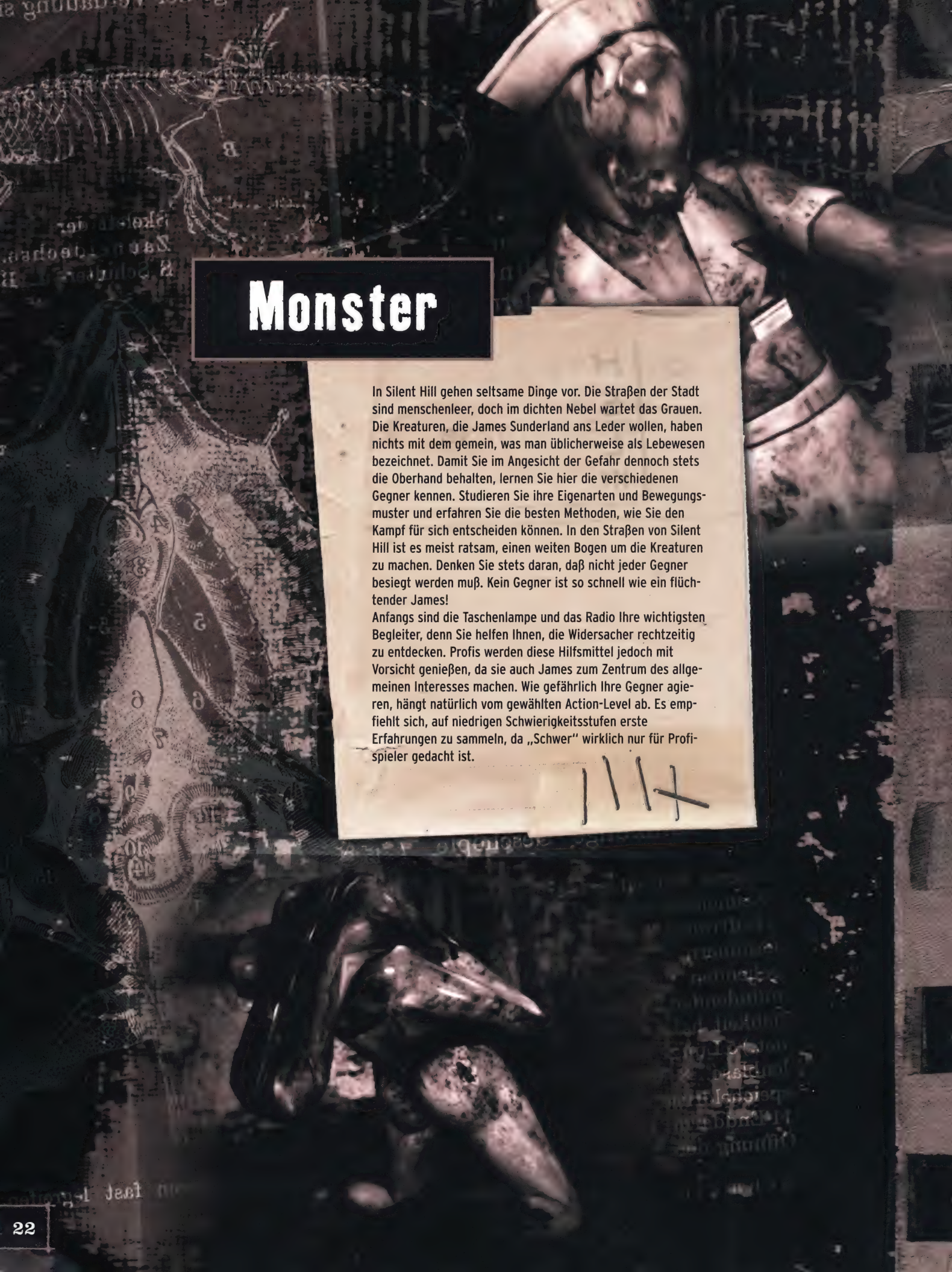
Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Monster

In Silent Hill gehen seltsame Dinge vor. Die Straßen der Stadt sind menschenleer, doch im dichten Nebel wartet das Grauen. Die Kreaturen, die James Sunderland ans Leder wollen, haben nichts mit dem gemein, was man üblicherweise als Lebewesen bezeichnet. Damit Sie im Angesicht der Gefahr dennoch stets die Oberhand behalten, lernen Sie hier die verschiedenen Gegner kennen. Studieren Sie ihre Eigenarten und Bewegungsmuster und erfahren Sie die besten Methoden, wie Sie den Kampf für sich entscheiden können. In den Straßen von Silent Hill ist es meist ratsam, einen weiten Bogen um die Kreaturen zu machen. Denken Sie stets daran, daß nicht jeder Gegner besiegt werden muß. Kein Gegner ist so schnell wie ein flüchtender James!

Anfangs sind die Taschenlampe und das Radio Ihre wichtigsten Begleiter, denn Sie helfen Ihnen, die Widersacher rechtzeitig zu entdecken. Profis werden diese Hilfsmittel jedoch mit Vorsicht genießen, da sie auch James zum Zentrum des allgemeinen Interesses machen. Wie gefährlich Ihre Gegner agieren, hängt natürlich vom gewählten Action-Level ab. Es empfiehlt sich, auf niedrigen Schwierigkeitsstufen erste Erfahrungen zu sammeln, da „Schwer“ wirklich nur für Profispieler gedacht ist.

1117

Revier

In dieser Gegend haust das entsprechende Monster.

Verhalten

Beschreibt, wie das Wesen sich bewegt und wie es angreift.

Angriffsstrategie

Auf diese Weise können Sie Ihren Gegner am effektivsten bekämpfen.

Tabelle

Hier erfahren Sie, wie viele Schläge oder Patronen einer Waffe diesen Gegner erledigen. Bei Schußwaffen, besonders bei der Schrotflinte, hängt die Durchschlagskraft von der Entfernung zum Gegner ab. Je näher Sie dran sind, desto besser.



Gegen diesen Gegner birgt die Waffe große Risiken - vom Einsatz ist hier dringend abzuraten!



Diese Waffe finden Sie erst, nachdem Sie das letzte Exemplar einer Kreatur getroffen haben.



Mit dieser Waffe wird der Gegner nicht getroffen - Sie können dem Monster so keinen Schaden zufügen.

Lying Figure

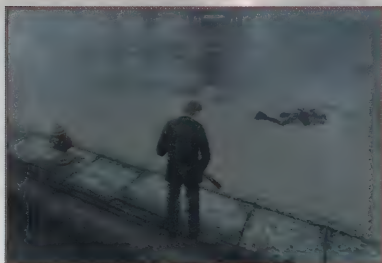
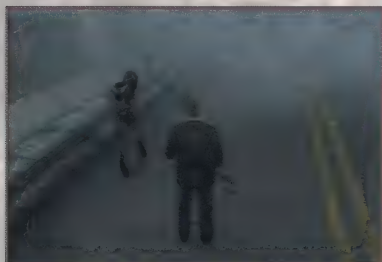
Das langsame, aber gefährliche Monster in „hautenger Zwangsjacke“ ist Ihr erster Gegner in Silent Hill – in der ersten Hälfte des Spiels wird es Ihnen sehr oft begegnen. Normalerweise stolpert die Kreatur aufrecht und eher langsam durch die Gegend. Dabei verursacht sie ein leicht platschendes Geräusch. Wenn sie jedoch flach über den Boden robbt, ist sie erstaunlich schnell.

Revier

Silent Hill
 Woodside Apartment
 Blue Creek Apartment
 Geschichtsforschungs-Verein
 Gefängnis
 Labyrinth
 Lakeview Hotel
 „Anderes“ Lakeview Hotel

Verhalten

Sobald das Ungeheuer James entdeckt, wankt es auf ihn zu und bleibt in ein paar Metern Entfernung stehen. Sie erkennen einen bevorstehenden Angriff daran, daß es den Oberkörper zurückwirft, um einen Säurenebel auszustoßen. Die kriechende Variante des Monsters versteckt sich gern unter Autos. Das Radio wird erst auf seine Nähe reagieren, wenn es kreischend und klackend aus seinem Versteck hervorgeschossen kommt. Vorher werden Sie jedoch gewarnt, da James seinen Kopf bewegt und in die Richtung des Gegners blickt. Kommt er dem Kriecher in die Quere, wird er gerammt. Nach kurzer Zeit erhebt sich die Kreatur und greift mit ihrem Säurenebel an.



Angriffsstrategie

Da diese Wesen eine Attacke mit großer Reichweite einsetzen, ist ein Nahkampf mit einem gewissen Risiko verbunden. Mit einer Schußwaffe sind Sie relativ sicher, doch zu Beginn des Spiels können Sie sich nur mit einem Brett verteidigen ... Weichen Sie der Säureattacke mit einem Rückwärtsschritt aus und gehen Sie anschließend sofort zum Angriff über. Der gezielte Überkopfschlag ist deutlich effektiver als der schnelle, seitliche Schwung (siehe Kapitel „So spielen Sie“, Seite 17). Nach einigen Treffern bricht das Monster zusammen. Wenn Sie jetzt nichts unternehmen, steht es meist wieder auf oder versucht, sich kriechend in Sicherheit zu bringen. Rennen Sie zum Gegner und drücken Sie die -Taste, um der Kreatur mit einem Tritt den Rest zu geben. Diese Taktik sollten Sie auch anwenden, wenn Sie das Monster zunächst mit einer Schußwaffe zu Boden gebracht haben. In einer Gruppe sind diese Unwesen besonders abscheulich, denn sie versuchen, James einzukreisen. Meiden Sie eine Massenkongfrontation und versuchen Sie die Gegner einzeln zu attackieren.

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge
Brett	2-8	5-11	9-15	16-24
Stahlrohr	2-8	4-10	6-14	15-22
Großes Messer	1	1	1	1-3
Pistole	3-6	4-10	8-14	16-24
Schrotflinte	1-2	1-3	1-4	4-7
Jagdgewehr	2	2	1-3	5-6

Creeper

Diese kleinen, insektenartigen Wesen sind nicht nur selten, sondern auch relativ harmlos. Sie krabbeln über den Boden und sind an einem lauten Zirpen zu erkennen.

Revier

Silent Hill
 Woodside Apartment
 Blue Creek Apartment
 Geschichtsforschungs-Verein

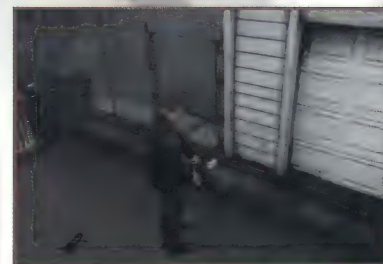
Verhalten

Diese Monster sind nicht besonders offensiv – sie attackieren meist nur, wenn James ihren Weg blockiert. Nach ein oder zwei Bissen in den Fuß verschwinden sie dann wieder. Der Schaden, den sie dabei anrichten, ist gering.

Angriffsstrategie

Creepers sind sehr schwache Wesen und können meist mit einem Treffer erlegt werden. Dank ihrer Geschwindigkeit sind sie mit Schlagwaffen aber nicht so leicht zu erwischen. Ein paar gezielte Schüsse aus der Pistole hingegen wirken dort, wo jedes Insektenspray versagt. Falls Sie Munition sparen wollen, können Sie auch an die Viecher herantreten und mit einem Druck auf die -Taste drauftreten. Doch auch diese Methode ist bei den agilen Biestern nicht ganz sicher. In den Straßen von Silent Hill können Sie den Monstern auch ganz einfach ausweichen.

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	1	1-2	1-2	2-3
Stahlrohr	1	1	1	1-2
Großes Messer				
Pistole	1	1-3	1-4	3-8
Schrotflinte	1	1-3	1-3	2-4
Jagdgewehr				



Mannequin

Auf dieses mannshohe Wesen treffen Sie erstmalig, wenn Sie die Taschenlampe finden. Von da an gehört es zu den häufigsten Monstern. Obwohl die Kreatur keine sichtbaren Sinnesorgane hat, reagiert sie sehr wohl auf Licht und Geräusche. Sie selbst verhält sich lautlos, wenn sie auf Opfer lauert – lediglich das Radio enttarnt dann ihre Nähe.

Revier

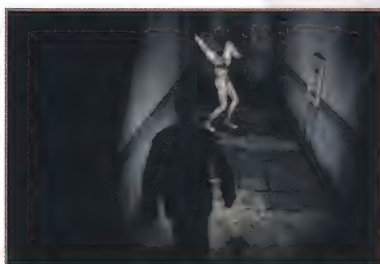
Woodside Apartment
Blue Creek Apartment
Silent Hill
Brookhaven Krankenhaus
„Anderes“ Silent Hill
Lakeview Hotel

Verhalten

Ein Mannequin lauert normalerweise geräusch- und reglos auf Opfer. Doch bekanntlich bestätigen die Regel: Im westlichen Teil der Nathan Avenue und (selten) in den Straßen von Silent Hill springen diese Kreaturen aus dem Gebüsch oder von Dächern herab. Nach der Landung dauert es allerdings eine Weile, bis sie wieder auf den Beinen sind. Das Wesen attackiert mit seinen oberen Extremitäten, die Reichweite ist relativ gering. Dafür sind die Attacken aber schneller und häufiger als bei den Lying Figures.

Angriffsstrategie

Da dieser Gegner eine geringe Reichweite hat und meist auf der Stelle verharrt, stellt er außerhalb der Gebäude kaum eine Gefahr dar. Wenn Sie ihn rechtzeitig sehen und ein wenig Sicherheitsabstand einhalten, können Sie gefahrlos vorbeirennen. In Fluren und engen Räumen kann das Wesen aber durchaus gefährlich werden. Zwingen Sie es mit ein paar kräftigen Schlägen mit dem Brett in die Knie, bevor Sie es mit einem gezielten Tritt endgültig ausschalten. Ist Ihnen dies zu riskant, benutzen Sie die normale Handfeuerwaffe. Wenn Sie direkt neben dem Monster stehen, reicht im Idealfall sogar ein Schuß aus der Schrotflinte.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	2-8	5-11	8-14	16-22
Stahlrohr	2-8	4-10	6-13	14-20
Großes Messer	1	1	1	2-3
Pistole	3-6	4-9	8-12	16-22
Schrotflinte	1-2	1-3	1-3	2-7
Jagdgewehr	2	2	1	5-7

Bubble Head Nurse

Diese gefährlichen Monster bewachen die Flure und Zimmer des Brookhaven Krankenhauses. Nachdem Sie die Klinik hinter sich gelassen haben, begegnen Sie ihnen auch in Silent Hill. Ihre Anwesenheit werden Sie schnell hören: Neben platschenden Schritten und lautem Knacken ertönt zudem immer wieder hysterisches Kreischen und Stöhnen. Bei genauerer Betrachtung werden Sie zwei verschiedene Arten dieser Kreatur erkennen, die unterschiedlich aggressiv, stark und widerstandsfähig sind. Der gefährlichere Typ ist an der dunkleren Farbe und der stärker verdreckten Kleidung zu erkennen. Im Eifer des Gefechts bleibt für die optische Unterscheidung aber kaum Zeit – gehen Sie lieber auf Nummer Sicher und rechnen Sie mit schnellen und gefährlichen Reaktionen.

Revier

Brookhaven Krankenhaus, „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus „Anderes“ Silent Hill

Verhalten

Die Kreaturen sind zwar nicht sehr gut zu Fuß, aber mit ihren Stahlrohren können sie je nach Typ blitzschnell zuschlagen – und sie haben eine sehr große Reichweite mit ihren Angriffen. Vorsicht ist geboten, denn diese Monster sind selten allein unterwegs. Im Krankenhaus werden Sie meist auf zwei oder drei auf einmal treffen. Der Versuch, mit ausgeschalteter Taschenlampe an ihnen vorbeizulaufen, ist ziemlich riskant. In Silent Hill gehen sie meist unkontrolliert umher, daher können Sie der Gefahr dort recht leicht ausweichen.

Angriffsstrategie

Achten Sie darauf, daß Sie den Rücken frei haben, wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen. Werden Sie beispielsweise beim Betreten eines Raumes von zwei Seiten attackiert, sollten Sie erst an den Monstern vorbeilaufen und James in einer Ecke postieren. Vermeiden Sie Schlagwaffen und schießen Sie zuerst auf die Kreatur, die Ihnen am nächsten steht. Geht sie zu Boden, attackieren Sie die andere, bevor die erste wieder aufsteht.

Eine Einzelgängerin sollten Sie mit dem Stahlrohr attackieren, falls Sie Munition sparen möchten. Nutzen Sie dabei zuerst den gezielten Stoßangriff (leichter Druck auf die -Taste). Liegt der Gegner erst einmal am Boden, sollten Sie ihn mit einem schnellen Fußtritt ausschalten. Dies empfiehlt sich aber nur, wenn kein zweiter Angreifer in unmittelbarer Nähe steht.

Besonders bei dem „dunkleren“ Typ können Sie auf höheren Schwierigkeitsstufen nie ganz sicher sein, ob Sie das Problem aus der Welt geschafft haben. Selbst wenn der Gegner scheinbar endgültig erledigt wurde, passiert es häufig, daß er beim erneuten Betreten des Raumes wieder auf den Beinen steht.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge
Brett	1-3	9-16	14-20	30-36
Stahlrohr	1-8	5-12	8-15	18-25
Großes Messer				
Pistole	1-10	8-10	16-24	24-38
Schrotflinte	1-2	1-3	1-4	3-8
Jagdgewehr				

Mandarin

Diese Wesen werden Sie kaum zu Gesicht bekommen. Sie tauchen nur an drei ganz bestimmten Orten auf – dort hängen Sie unter Gitterrosten, über die Sie schnell hinweglaufen können.

Revier

„Anderes“ Silent Hill
Labyrinth
„Anderes“ Lakeview Hotel

Verhalten

Die Kreaturen hangeln unter Gitterrosten entlang und fahren kleine Stachel aus, wenn sich jemand direkt über ihnen aufhält. Da sie nicht gezielt auf James losgehen, sind sie kaum eine Gefahr für Leib und Leben. Nur auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer“ können Sie ihrem Opfer nennenswerte Energiemengen absaugen.

Angriffsstrategie

Der Versuch, diese Gegner ins Jenseits zu befördern, ist reine Munitionsverschwendung. Mit Schlagwaffen können Sie die Wesen auf der anderen Seite der Gitter nicht treffen. Beim langwierigen Zielen mit einer Schußwaffe laufen Sie eher Gefahr, einen Treffer zu kassieren, als wenn Sie die Monster in Frieden lassen. Solange Sie nicht stehenbleiben, haben Sie kaum etwas zu befürchten. Machen Sie zur Sicherheit trotzdem einen Bogen, auch wenn Sie genügend Platz zur Verfügung haben.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge	Benötigte Schüsse/Schläge
Brett	①	①	①	①
Stahlrohr	①	①	①	①
Großes Messer	①	①	①	①
Pistole	2-3	7-8	10-12	16-20
Schrotflinte	1	2-3	4-5	7-8
Jagdgewehr	1	1	1-2	4-5

Rotes Pyramidending

Der unheimliche Pyramidenkopf ist der schlimmste Alptraum von Silent Hill: Er begegnet James immer wieder und ist praktisch unbesiegbar. Er traktiert Sie mit zwei unterschiedlichen Waffen; mal mit einem gigantischen Messer und mal mit einem mächtigen Speer. Wenn das Monster die Gelegenheit bekommt, wird es James gnadenlos attackieren.

Revier

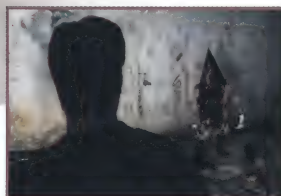
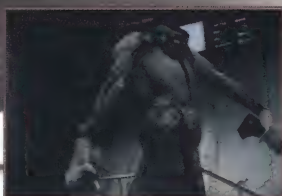
Blue Creek Apartment
Labyrinth
„Anderes“ Lakeview Hotel

Verhalten

Das Ungeheuer ist beim Schwierigkeitsgrad „Normal“ glücklicherweise recht langsam. Lassen Sie sich auf keine Konfrontation ein, wenn es nicht unbedingt nötig ist. Wenn Sie versuchen, einen Panzer mit einer Wasserpistole zu beschädigen, haben Sie größere Erfolgchancen. Ein wuchtiger Treffer mit seiner Klinge ist bereits fatal, der Speer ist nicht ganz so tödlich.

Angriffsstrategie

Wenn Sie diesem Dämonen im Labyrinth unter dem Gefängnis begegnen, sollten Sie den Rat aus der „Notiz neben Leiche 6“ beherzigen: „Lauf weg! Lauf weg! Lauf weg ...“ Die beste Strategie ist, die Beine in die Hand zu nehmen und so schnell wie möglich zu verschwinden – auch wenn das Monster zurückzuckt, nachdem James einen Treffer gelandet hat: Sie haben keine Möglichkeit, es in die Knie zu zwingen. In bestimmten Situationen müssen Sie sich dennoch auf eine direkte Konfrontation einlassen. Die entsprechenden Taktiken unterscheiden sich dabei von Fall zu Fall. Die notwendigen Informationen finden Sie im Kapitel „Lösungsweg“ (Seite 54 und Seite 118).





Abstract Daddy

Diese unwirkliche Kreatur überrascht Sie erstmalig im Labyrinth unter dem Gefängnis. Es handelt sich dabei um einen Endgegner, den Sie besiegen müssen. In den Fluren des Lakeview Hotels stoßen Sie später auf Exemplare dieser Art, die nicht so widerstandsfähig sind. Die Werte der Tabelle beziehen sich auf die Gegner im Hotel. Die Daten für den Kampf im Labyrinth finden Sie im Kapitel „Lösungsweg“ (Seite 98).

Revier

Labyrinth
Lakeview Hotel



Verhalten

Das Monster bewegt sich eher schwerfällig; doch in unmittelbarer Nähe richtet es sich blitzschnell auf und verbeißt sich in den Kopf seines Opfers. Um es wieder loszuwerden, müssen Sie so schnell und so oft wie möglich die ⊗-Taste und beliebige Richtungstasten drücken. Der Schaden, den das Wesen verursacht, ist nicht unerheblich.

Angriffsstrategie

Dieser Gegner ist im Nahkampf sehr gefährlich, deshalb sollten Sie auf den Einsatz von Schlagwaffen verzichten. Treffer mit Brett oder Stahlrohr zeigen kaum eine Wirkung und werden sofort gekontert. Nutzen Sie unbedingt die Schrotflinte und gehen Sie nach einem Schuß ein paar Schritte rückwärts. Lassen Sie nicht locker, bis das Monster erledigt ist. Es ist zwar möglich, zwischendurch einen Tritt mit der ⊗-Taste zu platzieren, doch diese Aktion ist nicht ohne Risiko, da der richtige Zeitpunkt dafür schwer zu erkennen ist.

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	2-4	8-12	⊗	⊗
Stahlrohr	2-5	7-12	⊗	⊗
Großes Messer	1	1	1	1-2
Pistole	2-6	4-10	16-20	⊗
Schrotflinte	2-3	2-3	2-5	2-7
Jagdgewehr	2	2-3	3-5	5-7

Flesh Lip

Diese seltsamen Kreaturen hängen in Käfigen unter der Decke und bewegen sich innerhalb des Raumes frei umher. Mit den Füßen, die aus dem Käfig herausragen, greifen Sie an, sobald sich ein Opfer in Reichweite befindet.

Revier

Brookhaven Krankenhaus

Verhalten

Die Monster folgen James in einem bestimmten Raum des Brookhaven Krankenhauses auf Schritt und Tritt. Wenn sie ihn erwischen, packen sie ihn mit den Füßen am Hals und würgen ihn. Manchmal schaukeln sie mit den Käfigen hin und her, um James einen Tritt zu verpassen. Damit sind die Aktionsmöglichkeiten dieser Gegner bereits ausgeschöpft.

Angriffsstrategie

Benutzen Sie die Pistole und achten Sie gleichzeitig auf genügend Abstand. Feuern Sie so lange, bis sich eines der Wesen gefährlich genähert hat. Entfernen Sie sich dann so weit wie möglich von den Gegnern und schießen Sie erneut. Nachdem Sie die ersten beiden Kreaturen erledigt haben, taucht noch eine dritte auf. Ihre Taktik bleibt jedoch gleich. Die Schrotflinte richtet wesentlich mehr Schaden an als die Pistole. Da es jedoch wesentlich länger dauert, bevor Sie James nach einer Salve wieder bewegen können, sind die Vorteile nur gering. Falls Sie in die Fänge einer Kreatur geraten, drücken Sie so schnell und so oft Sie können die -Taste und verschiedene Richtungstasten. Je schneller Sie dabei drücken, desto eher können Sie sich aus der tödlichen Umklammerung befreien.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte	Benötigte	Benötigte	Benötigte
	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge	Schüsse/Schläge
Brett	6-10			
Stahlrohr	18-21	75-78		
Großes Messer				
Pistole	15	54	75	126
Schrotflinte	3-6	12-15	12-16	18-24
Jagdgewehr				

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

A dark, atmospheric collage. The upper half features a large, textured, brownish-gold skull or mask with a prominent nose and dark eye sockets. A horizontal film strip with sprocket holes runs across the middle. Below the film strip, a glowing circular light source, possibly a lamp or a lens, is visible in the lower left. The bottom right corner shows several coins and a small, dark, rectangular object. The word "Garden" is visible in the top right corner. The overall mood is mysterious and cinematic.

25A

Lösungsweg

James Sunderlands Suche nach seiner Frau Mary wird zum Alptraum. Obwohl sie vor drei Jahren verstarb, erreichte ihn kürzlich ein Brief von Mary ... Voller Mißtrauen, aber auch von einem Funken Hoffnung beseelt, macht sich James auf den Weg nach Silent Hill. Dieses Kapitel hilft Ihnen dabei, alle Herausforderungen zu meistern, die auf ihn warten.

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

So nutzen Sie den Lösungsweg

Beschrieben wird der optimale Weg durch das Abenteuer von „Silent Hill 2“. Die Informationen beziehen sich grundsätzlich auf den Schwierigkeitsgrad „Normal“; auf gravierende Unterschiede bei anderen Stufen wird gegebenenfalls hingewiesen. Um den Gebrauch der Karten und den Zugriff auf Informationen schnell und unproblematisch zu machen, werden die Elemente des Lösungsweges hier exemplarisch dargestellt.

Ortsangaben

In welchem Teil von Silent Hill Sie sich befinden, können Sie den großen Überschriften entnehmen.

Karte

Zu jedem neuen Spielabschnitt gibt es eine Gebietskarte, in dem sämtliche Gegenstände eingezeichnet sind. Zu jeder Übersichtskarte finden Sie eine Legende mit Gegenständen, Dokumenten, Speicherpunkten und Monstern, damit Sie nie die Übersicht verlieren.

Die Karten des Spiels tragen englische Ortsnamen. Soweit diese sich von den deutschen Bildschirmtexten unterscheiden, werden sie in Klammern zusätzlich aufgeführt.

Achten Sie bei den Karten immer auf die Windrose, die die Himmelsrichtungen anzeigt.

Gegenstände ● und Dokumente sind dem Spielverlauf entsprechend durchnummeriert. Ein rotes Icon kennzeichnet den Fundort, ein blaues den Einsatzort eines Objektes.

Silent Hill Ost



Sanders Street / Lindsey Street

Wenn Sie das Ende der Wiltsse Road erreicht haben, sollten Sie zuerst die Straße überqueren. Links neben dem „Flower Shop“ liegt ein Erste-Hilfe-Kasten auf einer Werkbank (Bild 08). Nehmen Sie ihn ruhig mit, denn Heilmittel kann man immer gebrauchen. Gehen Sie anschließend die Sanders Street nach Westen entlang bis zur Lindsey Street. An der Kreuzung entdeckt James eine riesige, nasse Spur auf dem Asphalt. In einer Zwischensequenz sehen Sie, wie eine verdächtige Gestalt im Nebel verschwindet. Mit dem Ende der Sequenz hat sich James automatisch in die Richtung gedreht, in welche die Gestalt verschwunden ist; er blickt jetzt nach Norden. Falls Sie auch der Meinung sind, daß zwei Heilmittel besser sind als eins, drehen Sie sich herum und gehen Sie zum

Gebäude an der Südwestecke der Kreuzung. Auf einer kleinen Treppe liegt ein Gesundheitsdrink (Bild 09). Rennen Sie nun die Straße hinauf nach Norden. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es ohnehin nicht möglich, nach Westen in die Sanders oder Katz Street zu gehen. Eine weitere Blutspur führt nach rechts in die Vachss Road. Ein paar Meter nördlich (Bild 10) und auch südlich der Abzweigung liegt jeweils ein Gesundheitsdrink vor einem Rolltor. Schräg gegenüber auf der Westseite der Lindsey Street können Sie zudem einen Gedenkstein untersuchen, das Sumpfmonument. Der Text über die Stadt ist jedoch stark verwirrt und deshalb kaum lesbar. Machen Sie sich darüber aber keine Gedanken, denn diese Information ist nicht notwendig, um das Spiel zu lösen.

Symbole in den Karten

- ⚡ Diese Stelle kann man nicht passieren.
- ⋮ Diese Stelle kann man erst nach einem bestimmten Ereignis passieren.
- ➡ Freipassierbare Tür.
- 🔑 Diese Tür läßt sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen.
- ➡ Diese Tür kann man nur von einer Seite passieren.

Endgegner

Die besten Taktiken für die Endgegnerkämpfe können Sie dem Lösungsweg entnehmen. Grundwissen über die Benutzung der Waffen sowie Strategien im Kampf gegen Standardmonster finden Sie in den Kapiteln „So spielen Sie“ (Seite 10-21) und „Monster“ (Seite 22-31).

Der Tabelle für den jeweiligen Endgegner können Sie entnehmen, wie viele Treffer Sie mit einer Waffe benötigen, um den Gegner (auf den jeweiligen Schwierigkeitsgraden) zu besiegen oder in die Flucht zu schlagen.

Das Icon  bedeutet, daß die Waffe gegen den Gegner absolut ungeeignet ist.

Abstract Daddy

Das Monster ist zwar recht langsam, aber seine Attacken haben eine erstaunliche Reichweite. Abstract Daddy richtet sich blitzschnell auf und packt James am Kopf. Drücken Sie sofort schnell verschiedene Richtungstasten, Schultertasten und die -Taste, um die tödliche Umklammerung zu lösen. Drücken Sie danach zur Sicherheit die -Taste, um James zu heilen.

Machen Sie zuerst ein paar Schritte rückwärts, bis James in der oberen Ecke steht (Bild 193). Fahren Sie zweimal mit der Schrotflinte. Das Monster geht kurz zu Boden – wo man es kaum verletzen kann. Nutzen Sie die Zeit, um in die linke Ecke hinüberzuwechseln, und schießen Sie dort wieder zweimal,

wenn Sie noch genügend Platz haben. Laufen Sie danach sofort in die vordere Ecke der Kammer und schießen Sie (Bild 194) erneut. Anschließend müssen Sie sich wieder in die obere Ecke zurückziehen. Wenn Sie das Timing beherrschen, können Sie den Kampf schnell beenden, ohne verletzt zu werden. In der folgenden Zwischensequenz kommt es zu einem hitzigen Wortwechsel zwischen Angela und James. Nachdem Sie aus dem Raum gestürzt ist, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Gehen Sie auf den Korridor hinaus und durch die Tür am östlichen Ende.



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	14	30		
Staminoir	12	26		
Großes Messer	1	1		
Pistole	12-16	44-48	75	
Schrotflinte	2-3	4-6	8-10	9-15
Handsaw	2	6-7	11-12	16-17



Exekutionsräume

Drehen Sie James nach rechts, sobald Sie den Flur bei Punkt H betreten haben; die Tür im Osten können Sie sonst leicht übersehen. Im Raum dahinter wurden sechs Verurteilte aufgehängt. Untersuchen Sie nacheinander alle Körper von der Mitte des Raumes aus (Bild 195), um lesen zu können, welche Verbrechen die Verurteilten begangen haben. Verlassen Sie nun diesen unschönen Ort und gehen Sie nach Norden. Öffnen Sie am Ende des Flurs die Tür auf der linken Seite. Sie führt in eine Kammer, die quasi ein Spiegelbild des vorherigen Raumes ist (Bild 196) – allerdings baumeln hier nur

sechs leere Schlingen von der Decke. Untersuchen Sie die beiden Schilder am Gitter neben der Eingangstür. Das Gedicht „Tote Männer, tote Männer“ liefert die Information, die Sie benötigen, um das Rätsel der Exekutionsräume zu lösen. Als Belohnung erhalten Sie den Schlüssel des fälschlich Angeklagten.



Das Rätsel der Gehängten

Einer der sechs Verurteilten hat das Verbrechen, das ihm zur Last gelegt wurde, nicht begangen. Anhand des Gedichtes „Tote Männer, tote Männer“ können Sie ermitteln, um welche Person es sich handelt oder genauer gesagt, für welches Verbrechen ein Unschuldiger hingerichtet wurde. Der zweite Text neben der Tür verrät, daß Ihnen nur dieser Unschuldige weiterhelfen kann – es wäre falsch, am Seil eines Sünders zu ziehen.

Suchen Sie im ersten Exekutionsraum nach dem Unschuldigen. Der Ort, an dem er hängt, ist in jedem Spieldurchgang ein anderer. Nun müssen Sie im zweiten Raum an der Schlinge ziehen, die der Position des Unschuldigen entspricht (Bild 197).

Anschließend müssen Sie noch einmal in den Raum der Gehängten gehen. Der Körper des Unschuldigen ist verschwunden, auf dem Boden unter dem Seil liegt der

Schlüssel des fälschlich Angeklagten (Bild 198). Haben Sie am falschen Seil gezogen, tauchen draußen im Gang drei Monster auf. Sie können aber erneut versuchen, das richtige Seil auszumachen. Die Lösung des Rätsels können Sie natürlich auch dem Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 143 entnehmen. Auf den anderen Rätsel-Levels trägt das Gedicht übrigens einen anderen Namen, und die Hinweise führen zu anderen Ergebnissen.



Textblock

Alle Informationen, um im Spiel voranzukommen, finden Sie in diesen Textblöcken. Zu findende Gegenstände sind **rot** hervorgehoben, während einzusetzende Utensilien **blau** markiert sind. Die Zwischenüberschriften geben einen Hinweis auf den Ort, zu dem Sie sich begeben müssen – oder was Sie dort erwartet.

Fast alle Aktionen im Spiel werden über die -Taste ausgelöst. Wenn im Text die Rede davon ist, daß Sie einen Gegenstand nehmen oder untersuchen, einen Schlüssel benutzen oder eine Tür öffnen sollen, müssen Sie James an den entsprechenden Ort stellen und die -Taste drücken.

Rätselkasten

Natürlich soll Ihnen diese Spielhilfe nicht den Spaß an den Rätseln verderben. Statt die Lösung sofort zu verraten, werden erst alle Objekte und Hinweise aufgezählt, die Sie brauchen, um die Aufgabe selbst zu lösen. Bei komplizierten Rätseln folgen noch weitere Tips. Die endgültige Auflösung finden Sie dann im Kapitel „Geheimnisse“ ab Seite 138.

Stadtrand von Silent Hill



Karte

 Karte von Silent Hill

Speicherpunkt

 Wald

Aussichtsterrasse

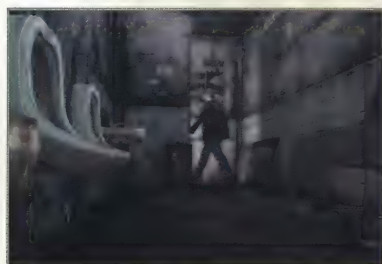
Ein letzter Blick in den Spiegel, und dann kann es losgehen. Verlassen Sie den Waschraum, denn hier gibt es nichts weiter zu finden. Der Ausgang liegt gleich rechts neben James (Bild 01). Draußen folgt eine weitere Videosequenz, in der James in Gedanken noch einmal den mysteriösen Brief Revue passieren läßt.

Sämtliche Zwischensequenzen des Spiels können Sie mit einem Druck auf die **START**-Taste abbrechen. Doch zumindest beim ersten Spieldurchgang sollten Sie darauf unbedingt verzichten ... denn schließlich möchten Sie ja wissen, was in dieser geheimnisvollen Stadt vor sich geht.

Öffnen Sie die Tür des geparkten Autos (Bild 02) und drücken Sie dort die **X**-Taste, um den Innenraum zu untersuchen. Sie

finden eine **Karte von Silent Hill**, die Sie ab jetzt mit der **△**-Taste betrachten können. Der Rosewater Park wird automatisch markiert, denn James vermutet, dort sei der spezielle Ort, an dem Mary auf ihn wartet.

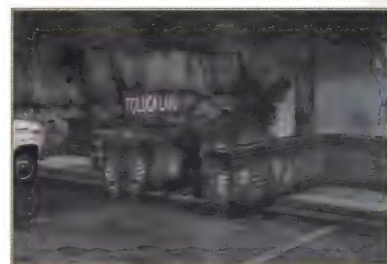
Da die Straße blockiert ist und es mit dem Auto nicht weitergeht, müssen Sie sich zu Fuß auf den Weg nach Silent Hill machen. An der Nordwestseite des Parkplatzes ist auf der Karte ein Pfad eingezeichnet. Laufen Sie dort hinüber (wenn Sie die **Ⓢ**-Taste gedrückt halten, können Sie James laufen lassen) und steigen Sie neben dem weißen Lieferwagen die Treppe hinab (Bild 03). Mehr gibt es hier nicht zu entdecken. Ohne die Karte aus dem Auto können Sie den Parkplatz übrigens nicht verlassen.



01



02



03

Waldweg

Folgen Sie dem nebligen Pfad. Es gibt keine Abzweigungen. Sollten Sie auf dem gewundenen Waldweg doch einmal die Orientierung verlieren, hilft ein Blick auf die Karte im Spiel weiter. James' Position ist mit einem grünen Pfeil markiert, die Pfeilspitze zeigt in seine aktuelle Blickrichtung. Halten Sie die **[L2]**-Taste gedrückt, wenn Sie die Kamera hinter James postieren möchten. Das erleichtert meist die Übersicht. Nach einigen Minuten sehen Sie rechter Hand einen überdachten Brunnen (Bild 04). Wenn Sie ihn untersuchen, entdecken Sie im Inneren ein mysteriöses rotes Quadrat; dies ist der erste Speicherpunkt (Wald). Einige Meter weiter erreichen Sie ein Tor. Drücken Sie davor die **[X]**-Taste, um es zu öffnen.



04

Friedhof

Laufen Sie ein paar Meter weiter, und die nächste Zwischensequenz beginnt. Eine junge Frau, die einen etwas verstörten Eindruck macht, erhebt sich hinter einem der Grabsteine (Bild 05). Sie behauptet, daß in Silent Hill merkwürdige Dinge vorgehen, und warnt James davor, die Stadt aufzusuchen. Diese Warnung schlagen Sie natürlich in den Wind. Nach dem kurzen Dialog können Sie sich wieder auf den Weg machen.

Es ist zwar möglich, die Frau noch einmal anzusprechen, aber das bringt keine weiteren Erkenntnisse. Auch sonst gibt es auf dem Friedhof keine interessanten Dinge zu entdecken. Nach dem Gespräch blickt James bereits in die grobe Richtung,

in die es weiter geht. Lassen Sie die Kapelle links liegen und gehen Sie rechts zum Gittertor im Westen des Friedhofs (Bild 06). Bis zur Ortsgrenze von Silent Hill steht Ihnen noch ein langer Marsch bevor. Da es weder Abzweigungen noch Gegenstände gibt, können Sie zügig weitergehen. Den geparkten Autos am Wegesrand und der Silent Hill Ranch jenseits des Zauns müssen Sie keine Beachtung schenken. Ungefähr nach der Hälfte des Weges führt eine Unterführung unter der Nathan Avenue hindurch (Bild 07). Drücken Sie am Gittertor die **[X]**-Taste, um hindurchzugehen. Schließlich erreichen Sie die Sanders Street.



05



06



07



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

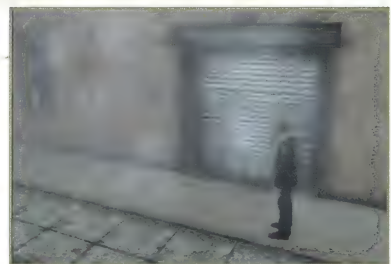
Geheimnisse

Index



Gebäude an der Südwestecke der Kreuzung. Auf einer kleinen Treppe liegt ein **Gesundheitsdrink** (Bild 09). Rennen Sie nun die Straße hinauf nach Norden. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es ohne hin nicht möglich, nach Westen in die Sanders oder Katz Street zu gehen. Eine weitere Blutspur führt nach rechts in die Vachss Road.

Ein paar Meter nördlich (Bild 10) und auch südlich der Abzweigung liegt jeweils ein **Gesundheitsdrink** vor einem Rolltor. Schräg gegenüber auf der Westseite der Lindsey Street können Sie zudem einen Gedenkstein untersuchen, das **Sumpffmonument**. Der Text über die Stadt ist jedoch stark verwittert und deshalb kaum lesbar. Machen Sie sich darüber aber keine Gedanken, denn diese Information ist nicht notwendig, um das Spiel zu lösen.



Vachss Road

Wenn Sie die Vachss Road entlanglaufen, dreht James nach ein paar Metern den Kopf nach rechts. Er bemerkt Gegenstände auf der anderen Seite des Zauns (Bild 11). Durch das Gittertor können Sie den Hinterhof betreten. Dort finden Sie zwei **Gesundheitsdrinks** und die nächste Speichermöglichkeit (Parkplatz), die Sie wahrnehmen sollten. Verlassen Sie nun den Hof und folgen Sie der Vachss Road, bis sie an einer Absperrung unter einer Brücke endet (Bild 12). Auf den letzten Metern hören Sie ein Rauschen, das immer lauter wird. Untersuchen Sie den Bretterzaun: James klettert hindurch und



nimmt automatisch die Quelle der Geräusche an sich, das **Radio**. Da erscheint neben ihm der erste Gegner, eine sogenannte Lying Figure. Geistesgegenwärtig reißt James ein **Brett** aus dem Zaun. Damit haben Sie die erste Waffe gefunden, die Sie sogleich benutzen müssen.



11



12

Geräusche aus dem Radio

Eine Flucht durch den Zaun ist nicht möglich, Sie müssen das Monster erledigen. Halten Sie die **R2**-Taste gedrückt. Sobald Sie nach der Zwischensequenz die Kontrolle über James erlangen, bringt er die provisorische Waffe in Anschlag. Gehen Sie auf das Monster zu, drücken Sie die **X**-Taste und lassen Sie den Knopf nicht los, bevor der Kampf zu Ihren Gunsten entschieden ist. James schlägt so lange zu (Bild 13), bis der Gegner erledigt ist. Falls Sie anfangs zu lange zögern, wird das Monster einen Säurenebel auf James spucken (Bild 14). Bleiben Sie dann auf Distanz und treten Sie erst vor, wenn die gefährliche Substanz verfliegen ist. Wenn Sie den Kampf überstanden haben, verstummt das Radio. Falls James einen Treffer kassiert hat, sollten Sie das Inventar öffnen und die Statusanzeige oben links kontrollieren. Wenn das Bild nicht grün gefärbt ist und Störstreifen zu sehen sind, sollten Sie die nötigen Heilmittel konsumieren. Alternativ dazu können Sie James auch ohne Umweg über das Inventar heilen. Drücken Sie dazu den rechten Analogstick nach unten (**R3**-Taste).

Ihr Held konsumiert automatisch so viele Gesundheitsdrinks oder Erste-Hilfe-Kästen, wie zur vollständigen Genesung nötig sind – vorausgesetzt, Sie haben zuvor genügend eingesammelt. Kehren Sie nun zur Vachss Road zurück. James empfängt eine verstümmelte Nachricht über das Radio, ohne zu wissen von wem sie kommt. In Zukunft gibt das Gerät nur noch Rauschen von sich, und zwar immer dann, wenn Gegner in der Nähe sind. Speichern Sie auf dem Rückweg zur Lindsey Street noch einmal auf dem Hof, denn ab jetzt wimmelt es in Silent Hill von Monstern. Sicher ist sicher!



13



14

Erkundung der Stadt

Ab jetzt können Sie Sanders und Katz Street passieren. Damit steht Ihnen ein größeres Stadtgebiet zur Erkundung offen. Auf der vergeblichen Suche nach einem Zugang zum Rosewater Park werden Sie früher oder später auf das Wohnmobil am Westende der Saul Street aufmerksam (Bild 15). Im Inneren finden Sie neben einem Speicherpunkt (Wohnmobil) eine Notiz, die Ihre Aufmerksamkeit auf die „BAR Neely's“ in der Neely Street/Ecke Sanders Street lenkt. Der Eingang des Ladens liegt an der östlichen Straßenseite der Neely Street. Sie erkennen die richtige Tür, wenn sich die Kameraperspektive auffällig verändert (Bild 16). Drinnen liegt auf dem Tresen eine **auf der Bar gefundene Karte** mit auffälligen Markierungen. Das Woodside Apartment wird danach auch auf Ihrer eigenen Karte umkreist. Aber was bedeutet das Symbol am nördlichen Ende der Martin Street? Dort sollten Sie mal nach dem Rechten sehen ... Untersuchen Sie den Körper, der am Nordende der Martin Street liegt (Bild 17). Sie erhalten den **Schlüssel zum Apartment**. Eine Untersuchung des neuen Objekts im Inventar bestätigt die Markierung auf der Karte aus der Bar: Der Schlüssel öffnet das Tor zum Woodside Apartment. Untersuchen Sie das Gittertor auf der Nordseite der Katz Street (Bild 18). Wenn Sie den **Schlüssel zum Apartment** in der Tasche haben, wird es automatisch entriegelt, und Sie können

hineingehen. Rechts neben der Tür, die ins Gebäude führt, befindet sich eine kleine Gasse. In dem Abfallhaufen am nördlichen Ende gibt es zur Zeit zwar noch nichts Nützliches zu entdecken, aber das wird sich später ändern. Merken Sie sich also diesen Ort und betreten Sie das Gebäude.

Hinweis

Sie können sich den Abstecher zum Wohnwagen und in Neely's Bar komplett sparen und direkt zum Ende der Martin Street gehen, um dort den Schlüssel zum Apartment zu nehmen. Es ist nicht erforderlich, die anderen Gegenstände in den Straßen einzusammeln oder die verschiedenen Dokumente durchzulesen. Wenn Sie Ihr Inventar dennoch aufstocken möchten, was nicht verkehrt ist, sollten Sie dies tun, bevor Sie das Woodside Apartment betreten. Anschließend können Sie nicht mehr auf die andere Seite des Zauns zurückkehren. Denken Sie auch daran, daß Sie den meisten Monstern in den Straßen ausweichen können. Verzichten Sie darauf, sich direkt neben einem Ungeheuer nach einem Objekt zu bücken. Das gibt dem Kontrahenten oft genügend Zeit, James zu verletzen.



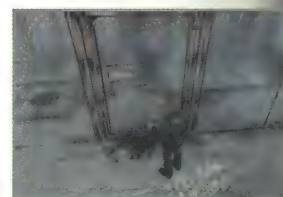
15



16



17



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Blue Creek Apartment 1F

Gegenstände

- 13 Angelas Messer
- 14 Münze „Häftling“
- 11 Einsatzort: Münze „Häftling“
- 12 Einsatzort: Münze „Schlange“
- 14 Einsatzort: Münze „Alter Mann“
- 15 Schlüssel zum Hause Lyne

Dokumente

- 10 „Drei glänzende Münzen in fünf“

Speicherpunkt

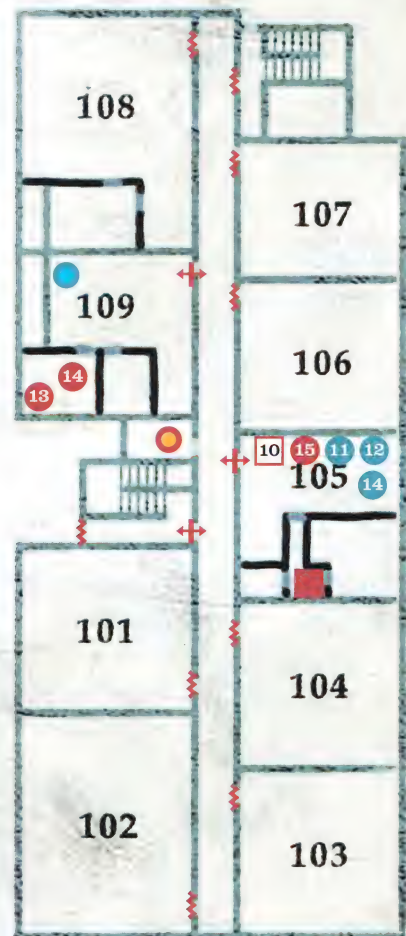
- Raum, 1E, Apt.-Haus West

Ausrüstung

- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole

Monster

- Mannequin x2
- Creeper



Karte

 Karte des Apartmenthauses

Gegenstände

-  Saft in Dosen
-  Einsatzort: Schlüssel zum Hof
-  Münze „Schlange“
-  Münze „Alter Mann“

Dokumente

-  Touristenbroschüre
-  Artikel über einen Mord

Speicherpunkt

-  SW-Treppe, Apartmenthaus

Ausrüstung

-  Gesundheitsdrink
-  Patronen für Pistole x2

Monster

Lying Figure x6

Woodside Apartment 1F



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Blue Creek Apartment 2F

Karte

-  Karte des Apartmenthauses (Westen)

Gegenstände

-  Einsatzort: Schlüssel zum Haus Lyne
-  Schlüssel zur Apartmenttreppe
-  Einsatzort: Schlüssel zur Apartmenttreppe

Dokumente

-  Brieftasche in der Toilettenschüssel

Speicherpunkt

-  Raum, 2E, Apt.-Haus, West

Ausrüstung

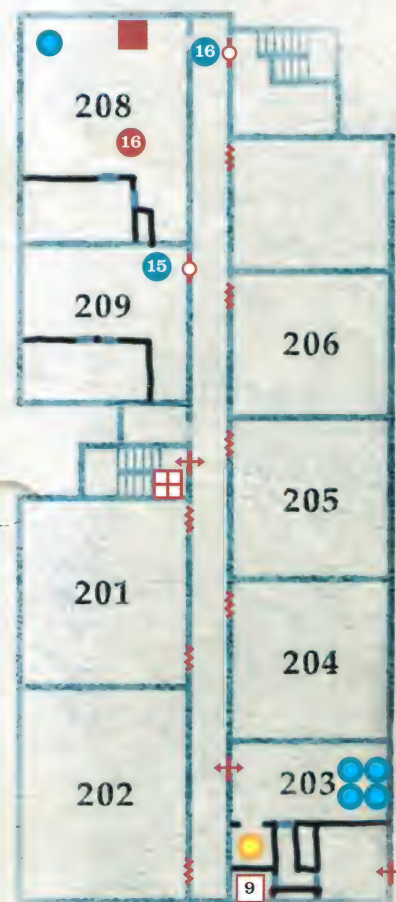
-  Patronen für Pistole x5
-  Gesundheitsdrink

Monster

Lying Figure

Mannequin

Rotes Pyramidending



Gegenstände

- 4 Taschenlampe
- 6 Schlüssel zu Zimmer 202
- 6 Einsatzort: Schlüssel zu Zimmer 202
- 7 Schlüssel mit Uhr
- 7 Einsatzort: Schlüssel mit Uhr
- 10 Einsatzort: Saft in Dosen
- 9 Einsatzort: Schlüssel für Nottreppe

Dokumente

- 5 Drei Nadeln von verschied'ner Höhe steh'n
- 6 Kratzer an der Wand

Speicherpunkt

- Raum, 2E, Apt.-Haus

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink x2
- Patronen für Pistole x2

Monster

- Lying Figure x4
- Mannequin 1-4

Woodside Apartment 2F



Charaktere

So spielen Sie

Monster

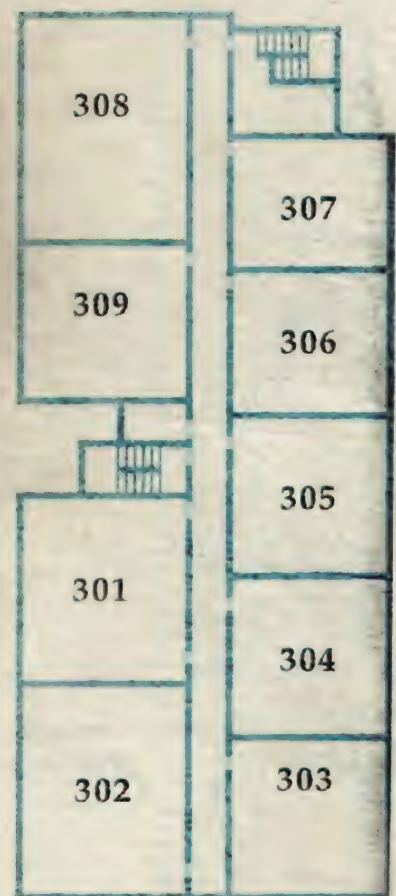
Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Blue Creek Apartment 3F



25

25A

26

Woodside Apartment 3F

Gegenstände

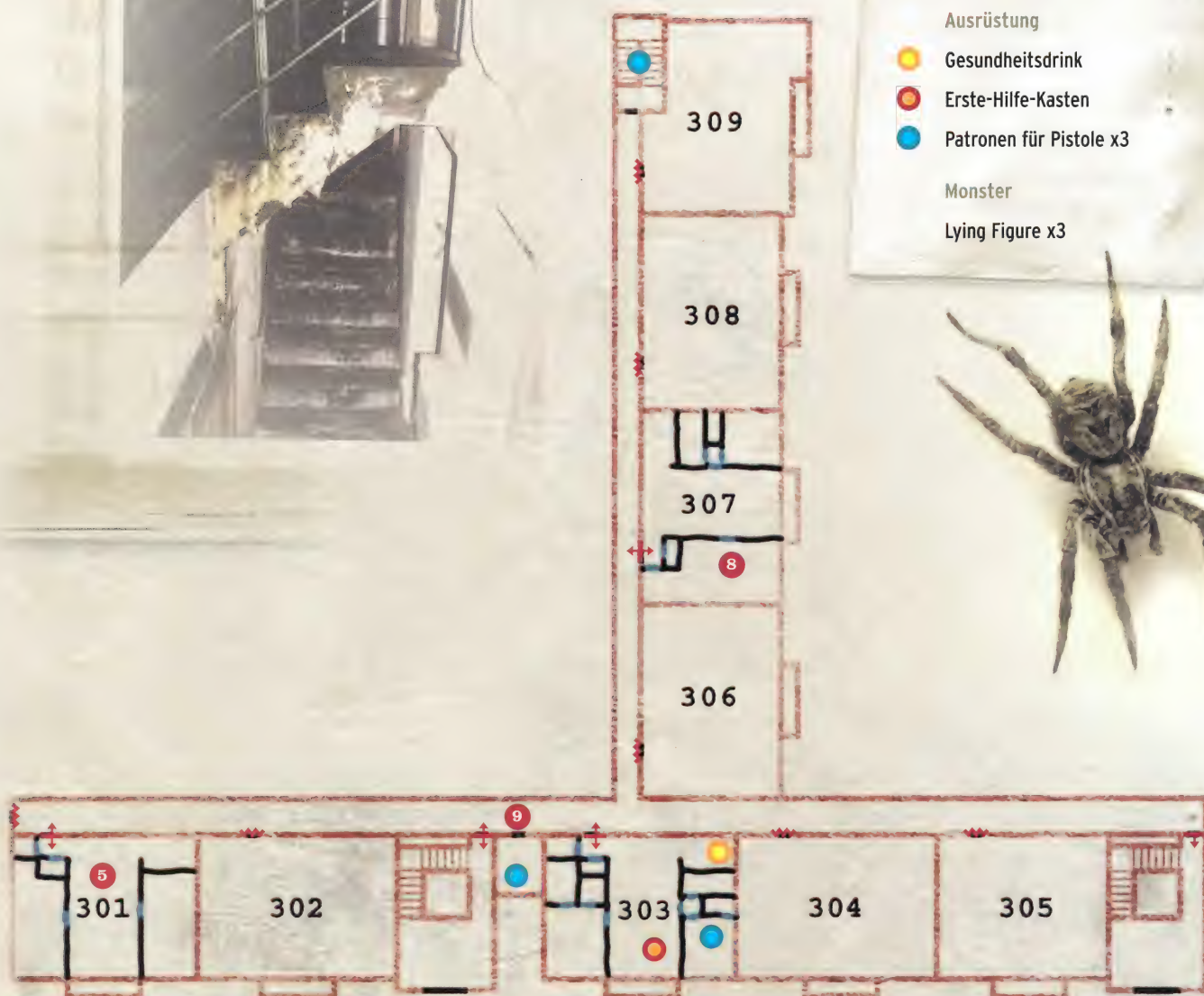
- 5 Pistole
- 8 Schlüssel zum Hof
- 9 Schlüssel für Nottreppe

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole x3

Monster

Lying Figure x3



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Woodside Apartment

1. Etage

Nach dem Betreten des Gebäudes sollten Sie James nach links drehen. Dort hängt am schwarzen Brett die **Karte des Apartmenthauses**. Auf der rechten Seite finden Sie den nächsten Speicherpunkt: SW-Treppe, Apartmenthaus (Bild 19). Nehmen Sie noch den **Gesundheitsdrink** links vor der Treppe mit, bevor Sie in die nächste Etage hinaufsteigen und dort durch die Tür gehen.



(Anmerkung: Die Stockwerke des Gebäudes sind nach dem amerikanischen System numeriert. Das Erdgeschoß ist demnach bereits die erste Etage!)



19

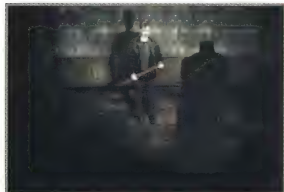
2. Etage



Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie den Flur entlang. Unterwegs torkelt Ihnen ein Monster über den Weg. Pirschen Sie sich heran und schalten Sie es mit dem Brett aus – oder versuchen Sie, daran vorbeizurennen, die Wahl liegt bei Ihnen. Ganz

egal, wie Ihre Entscheidung ausfällt: Stoppen Sie bei der dritten Tür und betreten Sie Apartment 205.

In der Mitte des Zimmers steht eine Schneiderpuppe, von der ein Lichtschein ausgeht (Bild 20). Untersuchen Sie die Puppe, und Sie erhalten die **Taschenlampe**, die sich James gleich ans Revers heftet.



20



21

Gleichzeitig erhebt sich im Hintergrund ein Wesen (namens Mannequin), das scheinbar aus Teilen von Schaufensterpuppen zusammengesetzt wurde (Bild 21).

Sie können das Monster bekämpfen oder hinaus auf den Flur flüchten – kein Monster im Spiel wird Ihnen durch eine Tür folgen. Es ist übrigens nicht möglich, die Kreatur auszuschalten, solange sie noch am Boden liegt. Das Wesen „existiert“ erst, nachdem Sie die Taschenlampe genommen haben.

Dank der neuen Beleuchtung können Sie nun Objekte unter die Lupe nehmen, die zuvor im Dunkel verborgen blieben. Sie könnten zum Beispiel in Apartment 210 vorbeischaun und dort zwei Päckchen einsammeln: **Patronen für die Pistole**. Allerdings lauern in den Zimmern auch zwei Gegner; ein weiterer ist im Gang nahe der Eingangstür platziert.

Gehen Sie am besten zurück ins Treppenhaus und hinauf in den 3. Stock.

3. Etage



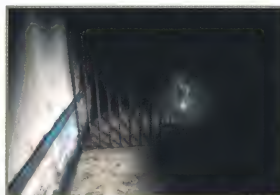
Ohne Licht können Sie auf dieser Etage nichts ausrichten. Sie benötigen die Taschenlampe aus Apartment 205. Nachdem Sie den Flur betreten haben, sollten Sie das Gitter zu Ihrer Rechten untersuchen (Bild 22). Bestätigen Sie, daß Sie

den Schlüssel aufheben möchten. Bevor Sie ihn erreichen können, wird er jedoch außer Reichweite gekickt – von einem kleinen Mädchen, welches James zu allem Überfluß auch noch auf die Hand tritt. Nun müssen Sie einen Weg finden, der Sie auf die andere Seite des Gitters führt.

Betreten Sie jedoch zuerst Apartment 301 und untersuchen Sie den Einkaufswagen, der dort im Zimmer steht (Bild 23). Sie erhalten Ihre erste Schußwaffe, die **Pistole**. Falls Ihnen der Kampf mit dem Brett bislang zu unsicher war, sollten Sie die

neue Waffe im Inventar anwählen. Achten Sie in dem Fall darauf, daß Sie stets genügend Munition im Magazin haben. Es ist gefährlich, wenn mitten im Kampf die Patronen ausgehen und James selbständig nachlädt. Der Vorgang kostet rund zwei Sekunden, die schmerzhaft sein können, falls Sie unmittelbar vor einem Monster stehen.

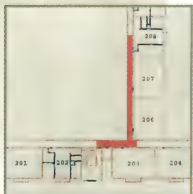
Auf dieser Etage ist vorerst alles getan. Kehren Sie in den 2. Stock zurück.



22



23



2. Etage

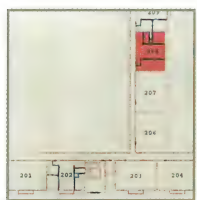
Wenn Sie das T-Stück vor Apartment 203 passieren, hört James plötzlich ein merkwürdiges Geräusch. Schauen Sie besser mal nach, was dort passiert ist. Dieses Ereignis tritt allerdings nur ein, wenn Sie eine Etage höher das Mädchen gesehen

und die Pistole eingesammelt haben.

Je weiter Sie den Gang nach Norden entlanggehen, desto lauter wird das Rauschen des Radios. Der Grund ist eine merkwürdige Kreatur, die regungslos hinter einem Gitter verharret (Bild 24). Falls Sie auf die Idee kommen, auf das Monster zu schießen: Die Munition können Sie sich sparen, denn dieser Gegner ist zur Zeit unverwundbar. Betreten Sie stattdessen lieber Apartment 208.



24



Apartment 208

Auch hier ertönt ein Rauschen, allerdings wird es von einem Fernseher verursacht. Im Sessel davor sitzt eine Leiche. Im Regal an der nördlichen Wand des Raums liegt der **Schlüssel zu Zimmer 202**, den Sie natürlich mitnehmen (Bild 25). Beachten

Sie auch die Notiz auf dem kleinen Tischchen: „**Drei Nadeln von verschied'ner Höhe steh'n.**“ Falls Sie jetzt noch einen Blick in den Nebenraum werfen, werden Sie dort eine große Standuhr entdecken. Wenn Sie die Schrift an ihrer rechten Seite untersuchen, werden Sie gefragt, ob Sie die Uhr verschieben möchten. Doch das gute Stück bewegt sich keinen Millimeter, obwohl die Spuren am Boden links von der Uhr einen deutlichen Hinweis geben, daß dies nicht immer so ist. An der Wand gegenüber der Uhr befinden sich zudem verdächtige **Kratzer an der Wand**



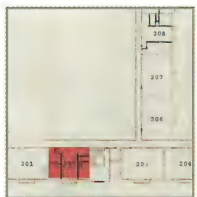
25



26



27

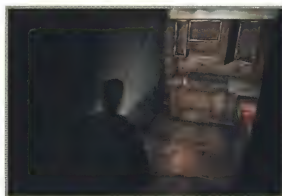


Apartment 202

Mit dem **Schlüssel zu Zimmer 202**, der in Apartment 208 lag, entriegeln Sie die Tür. Im Inneren herrscht eine eigentümliche Atmosphäre: zerbrochene Käfige, rotes Licht, umherfliegende Motten und Schmetterlinge ... Die Insekten werden von

dem Licht Ihrer Taschenlampe angezogen. Aber lassen Sie die Lampe ruhig an, denn die Tierchen tun Ihnen nichts. Außerdem benötigen Sie die Beleuchtung, wenn Sie in der Küche den **Gesundheitsdrink** aufnehmen wollen (Bild 28). Gehen Sie jetzt in den Nebenraum und richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf das Loch in der Wand, aus dem ein seltsames grünes Leuchten

strömt. Untersuchen Sie das Loch und bestätigen Sie, daß James hineingreifen soll (Bild 29). Dadurch findet er den „**Schlüssel mit Uhr**“. War da nicht eine große Uhr in Apartment 208? Die sollten Sie sich noch einmal genau ansehen!



28



29



Apartment 208

Mit dem Fund aus Raum 202 kommen Sie an das Zifferblatt der Standuhr heran (Bild 30). Benutzen Sie den **Schlüssel mit Uhr** aus dem Inventar heraus, wenn Sie vor der Uhr stehen. Mit den Richtungstasten können Sie nun die Zeiger verstellen. Aber

welches ist die richtige Uhrzeit? Nähere Informationen hierzu finden Sie im Absatz „Uhrrätsel“.

Wenn Sie die Zeiger korrekt stoppen, ertönt ein lautes Klacken. Nun können Sie die Uhr von der rechten Seite aus verschieben. Dahinter wird ein Spalt in der Wand sichtbar (Bild 31); mit einem Druck auf die **⊗**-Taste können Sie hindurchgehen. Manchmal lauert ein Mannequin-Monster direkt auf der anderen Seite. Schalten Sie vorher die Taschenlampe aus, wenn Sie dem Monster nicht direkt in die Arme laufen wollen.

Uhrrätsel

Damit Sie die Uhr verschieben können, müssen Sie die Zeiger verstellen. Den Hinweis liefert die Inschrift an der rechten Seite der Uhr.

Der Schlüssel mit Uhr (aus Apartment 202) öffnet die Abdeckung des Zifferblatts.

Das Dokument „Drei Nadeln von verschied'ner Höhe steh'n“ soll die Bedeutung der Kratzer an der Wand verdeutlichen. Henry, Mildred und Scott symbolisieren die Zeiger der Uhr. Da sich der Sekundenzeiger der Uhr nicht bewegt, gibt es theoretisch nur zwei Uhrzeiten, die als Lösung in Frage kommen. Anhand der Länge der Kratzer läßt sich die einzig korrekte Stellung der Zeiger aber sehr gut erkennen.

Übrigens: Die Zeiger der Uhr stehen zwar in jedem Spiel auf einer neuen Position, aber die Uhrzeit, die Sie einstellen müssen, ist immer gleich. (Die Lösung finden Sie auf Seite 139 im Kapitel „Geheimnisse“.)



30



31



32



Apartment 209

In Apartment 209 finden Sie einen **Gesundheitsdrink** in der Küche und einen Speicherpunkt (Raum, 2E, Apt.-Haus) auf dem Teewagen (Bild 32). Von dort gelangen Sie auf den Flur zurück. Sie befinden sich jetzt auf der anderen Seite des Gitters und können

das Treppenhaus im Norden erreichen. Die Tür im unteren Stockwerk ist verschlossen, also können Sie gleich nach oben gehen.

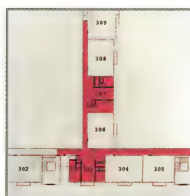
3. Etage

Betreten Sie den dritten Raum auf der linken Seite, Apartment 307. Eine Zwischensequenz beginnt, in der James dem mysteriösen Pyramiden-Kopf Auge in ... was auch immer gegenübersteht. Er greift sich automatisch ein Magazin vom Tischchen und schießt auf das Monster (Sie haben anschließend genauso viel Munition wie zuvor).

Gehen Sie noch einmal in den Wandschrank zurück, sobald Sie James wieder steuern können, und nehmen Sie den **Schlüssel**

zum Hof (Bild 33). Nun können Sie den Raum verlassen und zum Gitter vor dem südwestlichen Treppenhaus gehen. Heben Sie dort den **Schlüssel für Nottreppe** auf, den das kleine Mädchen zuvor außer Reichweite getreten hatte (Bild 34). Im

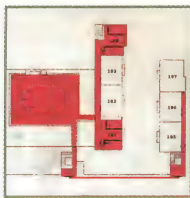
hellerleuchteten Waschraum nebenan liegt zudem eine Schachtel mit **Patronen für die Pistole** am Boden. Wenn Sie möchten, können Sie in Apartment 303 auch noch ein paar Dinge einsammeln: einen **Gesundheitsdrink**, einen **Erste-Hilfe-Kasten** und eine weitere Schachtel mit **Patronen**. Ganz ungestört sind Sie dort allerdings nicht. Laufen Sie nun den Flur entlang zum südöstlichen Treppenhaus und steigen Sie ins Erdgeschoß hinab.



33



34



1. Etage

Im Norden, vor Apartment 107, sollten Sie den **Saft in Dosen** einsammeln (Bild 35). Öffnen Sie anschließend im Treppenhaus die Tür nach draußen und kehren Sie über den Vorhof zum südwestlichen

Treppenhaus zurück. Dort können Sie die Tür im Norden mit dem **Schlüssel zum Hof** aufschließen.

Marschieren Sie über den Innenhof und steigen Sie auf der linken Seite die kleine Treppe hinauf (Bild 36). Der Pool enthält zwar kein Wasser, aber dafür einen Kinderwagen, in dem die

Münze „Schlange“ liegt.

Bewacht wird Sie von drei Lying Figures. Die sicherste Methode ist folgende:

Schießen Sie mit der Pistole vom Rand des Bassins aus so lange auf die Monster, bis sie erledigt sind. Sie können

auch gleich in das Becken hinunterspringen und versuchen, die Münze zu schnappen (Bild 37) und schnell

über die Stufen am Nordwestrand wieder aus dem Pool zu verschwinden.

Zur Not bekämpfen Sie die Kreaturen aus der Nähe. Rechnen Sie aber damit, daß James den kleinen Sprung nicht sonderlich elegant meistert – er gerät dabei ins Straucheln und kann sich

deshalb für einen kurzen Moment nicht wehren.



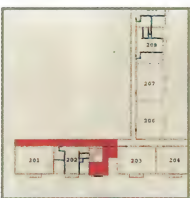
35



36



37



2. Etage

Betreten Sie den Waschraum neben der SW-Treppe und untersuchen Sie den Müllschlucker

in der Wand (Bild 40). Irgendein seltsamer Abfall steckt darin fest. (Auf einem niedrigen Rätsel-Level bekommen Sie den Tip, etwas Schweres von oben drauffallen zu lassen.)

Öffnen Sie das Inventar und benutzen Sie den **Saft in Dosen**. Der Abfall löst sich. Verlassen Sie nun das Gebäude und gehen

Verlassen Sie anschließend den Hof und betreten Sie durch die östliche Tür den neuen Gebäudeteil. Es empfiehlt sich, die Taschenlampe auszuschalten, wenn Sie die Tür passieren, denn rechts dahinter lauert im Gang bereits der nächste Gegner (Bild 38). An ihm und seinem Kollegen müssen Sie vorbei, um im Süden Apartment 101 zu betreten. Dort entdecken Sie in der Küche eine Leiche, und aus dem Nebenraum kommen recht unangenehme Geräusche. Sie stammen von Eddie, der sich ganz offensichtlich nicht besonders wohl fühlt (Bild 39). Er beteuert seine Unschuld und hat offenbar keine Ahnung, was in Silent Hill vor sich geht (obwohl Eddie keine nützlichen Informationen liefert, müssen Sie dieses Gespräch führen). Falls Sie noch einen kleinen Ausflug ins Apartment 104 unternehmen möchten, finden Sie dort **Pistolenpatronen** und eine **Touristenbroschüre**, die von einem Monster bewacht werden.

Die Tür zum nördlichen Treppenhaus läßt sich von dieser Seite entriegeln, aber der etwas schnellere Weg zum nächsten Ziel im zweiten Stock führt durch das Treppenhaus im Südwesten.

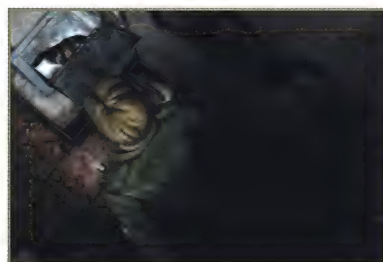


38



Sie in die kleine Gasse rechts neben der Eingangstür (Bild 41). Aus dem Müllhaufen am Nordende können Sie nun die **Münze „Alter Mann“** stibitzen. Bei der Gelegenheit liest James gleich noch einen **Artikel über einen Mord** in dem Klatschmagazin, das ebenfalls dort gelandet ist.

Jetzt haben Sie alle notwendigen Objekte beisammen. Es ist Zeit, das Woodside Apartment zu verlassen. Begeben Sie sich erneut in den zweiten Stock. Die Tür am Westende des Flures läßt sich mit dem **Schlüssel für Nottreppe** aufschließen (Bild 42). Dahinter liegt zwar nicht die erwartete Feuertreppe, aber immerhin ein Zugang zum nächsten Gebäude.



40



41

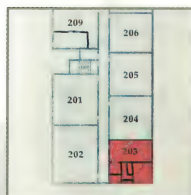


42

Blue Creek Apartment

Apartment 203

Für dieses neue Gebäude haben Sie bislang noch keine Karte. Gehen Sie zuerst hinüber ins Badezimmer, um die total verdreckte Toilette zu untersuchen: Sieht aus, als würde dort etwas feststecken. Lassen Sie James ruhig einmal genauer nachsehen (Bild 43). Er fischt eine Brieftasche aus dem Dreck, die einen Zettel mit einer Zahlenkombination enthält. Dies wird

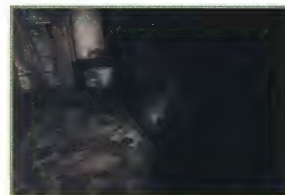


unter Notiz als **Brieftasche in der Toilettenschüssel** vermerkt. Der Zweck dieser Zahlen wird schnell klar, wenn Sie den Hauptraum des Apartments betreten. Dort steht ein Safe (Bild 44), den Sie nun öffnen können. Sie erhalten dadurch vier

Päckchen mit **Patronen für die Pistole**. Es ist also nicht wichtig, den Safe zu knacken, um im Spiel voranzukommen, aber schaden kann es auch nicht. Holen Sie noch den **Gesundheitsdrink** aus der Küche, bevor Sie den Raum durch die Eingangstür verlassen. Aber Vorsicht, denn draußen im Gang lauert zur Linken bereits der nächste Gegner.



43



44

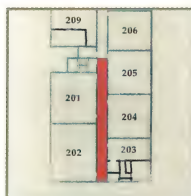
Safe-Kombination

Die Zahlenkombination des Safes ist immer anders. Die notwendige Information steht auf dem Zettel aus der Brieftasche, die Sie in der Toilette im Nebenraum finden. Untersuchen Sie den Safe und drehen Sie das Rad so, daß die erste Zahl direkt unterhalb der Markierung steht, die über dem Rad angebracht ist (auf Bild 45 wäre dies beispielsweise die 13). Ab jetzt müssen Sie die Drehrichtung beachten. Drücken Sie die rechte Richtungstaste (bzw. den linken Analogstick nach rechts), bis die zweite Zahl ausgewählt ist. Drehen Sie dann nach links zur dritten Zahl und abschließend wieder nach rechts.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, öffnet sich der Safe mit dem Erreichen der vierten Zahl automatisch. Falls Sie das Rad zwischendurch überdreht haben, müssen Sie den Vorgang noch einmal mit der ersten Zahl beginnen. (Die Lösung finden Sie auf Seite 139 im Kapitel „Geheimnisse“.) Auf hohen Rätsel-Levels können auch Buchstaben auf dem Zettel mit der Kombination notiert sein. Was die zu bedeuten haben, steht bei den „Geheimnissen“ auf Seite 139 und Seite 140.



45



2. Etage

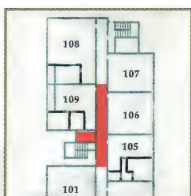
Wenden Sie sich im Flur nach rechts und gehen Sie durch die zweite Tür auf der linken Seite ins Treppenhaus. Dort liegt die **Karte des Apartmenthauses (Westen)** auf dem Boden (Bild 46). Die Treppe in den

dritten Stock ist versperrt, also geht es unten weiter.

Sie hätten zuvor auch noch bis zum Apartment 209 weitergehen und die Notiz an der Tür lesen können: Diese besagt, daß Sie den Schlüssel für dieses Apartment eine Etage tiefer in einem Zimmer nahe dem Treppenhaus finden.



46



1. Etage

Betreten Sie in der ersten Etage den Flur und wenden Sie sich nach links. In der Waschküche zur Linken können Sie einen **Erste-Hilfe-Kasten** von der Waschmaschine nehmen (Bild 47), bevor Sie Apartment 109 betreten.

(Sie können Apartment 109 nur öffnen, wenn Sie zuvor mit Eddie gesprochen haben. Ansonsten erhalten Sie die Meldung „Irgendeine Macht hält die Tür von der anderen Seite geschlossen.“ Sollte das der Fall sein, müssen Sie jetzt erst einmal ins Woodside Apartment Zimmer 101 zurückgehen.)



47



Apartment 109

Nehmen Sie im Hauptraum die **Pistolenpatronen** vom Sofa und öffnen Sie an der südlichen Wand die Tür zum Nebenraum. Dort treffen Sie erneut die junge Frau vom Friedhof und erfahren diesmal auch ihren Namen (Bild 48). Die gute Angela scheint

nervlich ziemlich durch den Wind zu sein, aber objektiv betrachtet macht James auch keinen vertrauenswürdigen Eindruck. Oder was würden Sie von einem Mann halten, der Ihnen erzählt, er sei auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau?

Jedenfalls sucht Angela das Weite, und James bleibt mit **Angelas Messer** zurück, das Sie übrigens nicht als Waffe benutzen

können. Drücken Sie die **X**-Taste, bevor Sie James bewegen, damit Sie gleich noch die **Münze „Häftling“** vom Tischchen greifen (Bild 49). Mitten im Raum liegt zudem ein zerrissenes Foto am Boden. James schaut es an, legt es dann aber wieder zurück. Als nächstes führt Sie Ihr Weg quer über den Flur in Apartment 105.



48



49

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Apartment 105

An der Wand des Zimmers steht ein auffälliges Tischchen (Bild 50) mit einer Inschrift: „Drei glänzende Münzen in fünf“ Danach erblicken Sie eine Reihe von fünf runden Vertiefungen mit einem Durchmesser von 2 bis 3 cm im Holz. Dort

werden die drei **Münzen** eingesetzt, die sich mittlerweile im Inventar befinden sollten: **Schlange**, **Häftling** und **Alter Mann**. Drücken Sie die **☉**-Taste, nachdem Sie alle drei Münzen eingesetzt haben. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, hören Sie ein Klicken, und als Belohnung für das gelöste Rätsel erhalten Sie den **Schlüssel zum Haus Lyne**. Ist Ihnen ein Fehler unterlau-

fen, können Sie die Münzen wieder nehmen, indem Sie den Tisch noch einmal untersuchen. Der neue Schlüssel wurde in der Notiz an der Tür zum Apartment 209 beschrieben. Dort müssen Sie als nächstes hin. In einer Nische auf der anderen Seite des Zimmers befindet sich zudem ein Speicherpunkt (Raum, 1E, Apt.-Haus West (Bild 51)).



51

Das Geheimnis der Münzen

Um den Tisch zu öffnen, benötigen Sie die drei Münzen, die Sie im Apartmentkomplex gefunden haben. Stellen Sie James vor den Tisch, öffnen Sie das Inventar, wählen Sie eine Münze und dann den Befehl Verwenden (Bild 52). Anschließend bestimmen Sie, in welche Vertiefung Sie die Münze einsetzen möchten. Das gleiche machen Sie nun mit den beiden anderen Münzen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle, nur die Positionen sind entscheidend – und die hängen vom gewählten Rätsel-Level ab. Die nötige Information liefert das Gedicht, das Sie beim Untersuchen des Tisches lesen können. Zusätzlich sollten Sie die Münzen im Inventar untersuchen und die Beschreibungen aufmerksam lesen. Hier sind die Zeilen des Gedichts und ihre Bedeutung; die exakte Lösung des Rätsels und die Beschreibung für die anderen Rätsel-Level können Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf den Seiten 139-140 nachlesen.



52

Drei glänzende Münzen in fünf

drei Münzen müssen in die fünf Vertiefungen eingesetzt werden

An dem einem End' der Verführer von ihr lauert

„der Verführer von ihr“: Im Alten Testament wird Eva von der Schlange verführt, den verbotenen Apfel zu nehmen – die Schlange muß also links oder rechts außen platziert werden

Der Wind hinter der Frau hervorspielt und ihr Haar läßt fliegen

die Frau auf der Münze „Häftling“ schaut nach links; hinter ihr, also rechts, befindet sich ein freies Feld

Die Formlose, Null, am weitesten liegt von ihr und mich dauert

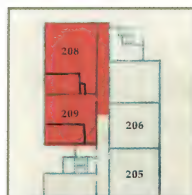
am weitesten von ihr, also vom „Häftling“ ist ein freies Feld

Der Alte nicht neben der Schlange sich sonnt

die Münze „Alter Mann“ gehört nicht neben die „Schlange“

's ist zur Linken der Gefangenen wo er zu liegen kommt

„Alter Mann“ liegt direkt links neben „Häftling“

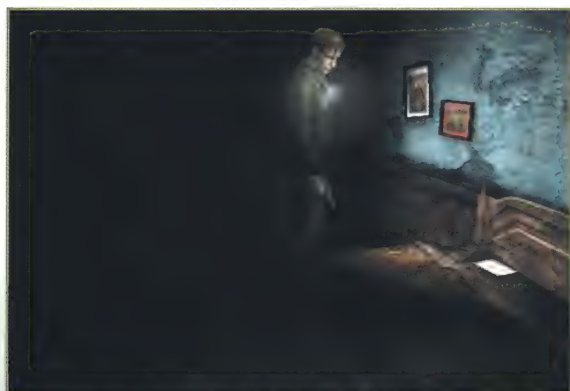


Apartment 209

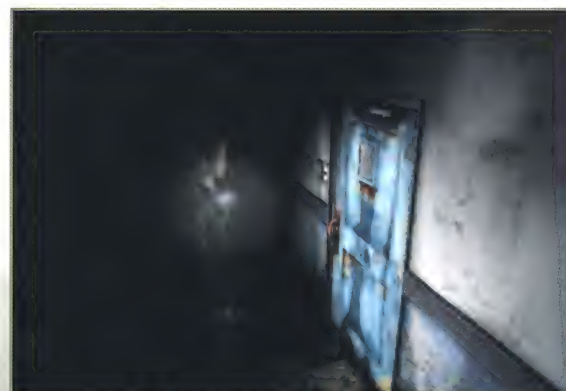
Mit dem **Schlüssel zum Haus Lyne** aus Apartment 105 können Sie die Tür aufschließen. Gehen Sie geradewegs raus auf den Balkon und hinüber in das andere Zimmer, das zu Apartment 208 gehört.

Dort liegen **Patronen für die Pistole** auf dem Stuhl und der **Schlüssel zur Apartmenttreppe** auf dem Bett (Bild 53). Bei näherer Untersuchung erfahren Sie, daß es

der Schlüssel zum nördlichen Treppenhaus ist. Den Speicherpunkt an der Wand (Raum, 2E, Apt.-Haus West) sollten Sie auf jeden Fall benutzen, denn gleich wird es gefährlich! Kehren Sie über den Balkon auf den Flur zurück und schließen Sie die Tür im Norden auf der rechten Seite mit dem **Schlüssel zur Apartmenttreppe** auf (Bild 54). Bevor Sie hindurchgehen, sollten Sie unbedingt die Pistole zur Hand nehmen und, falls nötig, nachladen.



53



54



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Das rote Pyramidending

Jetzt wird's ernst! Sie haben das Monster gestört, und das gefällt ihm gar nicht. Die Tür, durch die Sie den Raum betreten haben, ist plötzlich wieder verschlossen, also müssen Sie sich mit dem Pyramidenwesen auseinandersetzen. Das Brett ist wenig hilfreich, machen Sie lieber von der Pistole Gebrauch. Auf niedrigen Schwierigkeitsgraden erregen Sie weniger Aufmerksamkeit, wenn Sie Radio und Taschenlampe ausschalten – allerdings funktioniert dann das automatische Anvisieren nicht ... Also können Sie die Funzel auch anlassen.

Unaufhaltsam schlurft der Pyramiden-Kopf auf James zu. Sie können den Gegner nicht endgültig besiegen, aber durch Treffer deutlich verlangsamen. An einem metallischen Geräusch erkennen Sie, daß Ihre Patronen ins Schwarze getroffen haben. Zählen Sie am besten die Schüsse und öffnen Sie rechtzeitig das Inventar, um manuell nachzuladen, damit Sie keine Zeit durch automatisches Nachladen verlieren. Wenn die Kreatur in der Mitte des Raums angelangt ist (Bild 55), sollten Sie schleunigst zur Ecke auf der linken Seite hinübereilen und sich von dort sofort auf die nächste relativ sichere Position links unten in der Ecke zurückziehen (Bild 56). Dort feuern Sie erneut, bevor Sie zur Tür zurückkehren und von vorn beginnen. Solange sich Ihr Gegner nicht zu weit aus der Mitte entfernt, befinden Sie sich in den äußeren Ecken des Raumes außerhalb seiner Reichweite.

Das Pyramidending hat zwei Attacken mit seinem großen Messer auf Lager. Der Schwinger mit seiner mächtigen Waffe ist noch vergleichsweise schwach, dafür kann sich Ihr Gegner aber während des Schwungs umdrehen. Gefährlicher wird es, wenn er zum gewaltigen Überkopfschlag ansetzt (Bild 57): Schon ein einziger Treffer ist tödlich.

Falls Sie Ihrem Kontrahenten zu nahe kommen, packt er James mit seiner freien Hand am Hals und würgt ihn (Bild 58). Drücken Sie in diesem Fall so schnell und so oft wie möglich die **X**-Taste, die **L1**- oder **R1**-Taste sowie beliebige Richtungstasten, um James aus der tödlichen Umklammerung zu befreien.

Wenn Sie das Monster mürbe geschossen haben, zieht es sich zur Treppe zurück. Falls es sich außerhalb des Blickfeldes befindet, achten Sie auf ein bestimmtes Geräusch: Eine heulende Sirene ist für Ihren Widersacher das Signal zum Verschwinden. Stellen Sie dann sofort das Feuer ein, sonst geht die Kreatur wieder zum Angriff über! Postieren Sie James in eine Ecke auf der linken Seite und verhalten Sie sich unauffällig.

Nach geraumer Zeit wird eine Zwischensequenz eingeblendet, in der das Wasser am Fuße der Treppe abfließt. Gleichzeitig wird die Tür, durch die Sie den Raum betreten haben, wieder entriegelt. Nun haben Sie freie Bahn und können ebenfalls die Stufen hinabsteigen. Durch die Tür in der unteren Etage verlassen Sie das Blue Creek Apartment. Der Rückweg ins Gebäude bleibt Ihnen anschließend verschlossen. Da der nächste Speicherpunkt einige Spielminuten entfernt ist, empfiehlt es sich, noch einmal in Raum 208 zurückzukehren, um dort den Spielstand zu sichern. Und falls Sie sich wundern: Nein, die dritte Etage des Gebäudes können Sie nicht betreten.



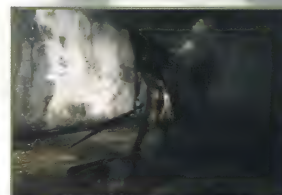
55



56



57



58

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	0-6	15-20	☒	☒
Pistole	0-10	15-20	20-35	30-50

Vom Einsatz des Bretts ist dringend abzuraten: Im Nahkampf wird James zu oft in den Würgegriff genommen. Selbst wenn dies eine relativ schwache Attacke ist, rentiert sich der vermeintliche Vorteil nicht.

Auf „Anfänger“ reicht es meist schon aus, James unauffällig und ruhig in die Ecke zu stellen. Wenn Sie das Monster nicht belästigen, sucht es automatisch das Weite.

Silent Hill West



Gegenstände

- ## 17 Stahlrohr

Dokumente

- ### 11 Bei der Brücke gefundene Karte

Speicherpunkt

- Motel (Jack's Inn)

Ausrüstung

-  Gesundheitsdrink x9
-  Erste-Hilfe-Kasten x5
-  Patronen für Pistole x10

Monster

- Lying Figure x5
Mannequin x16



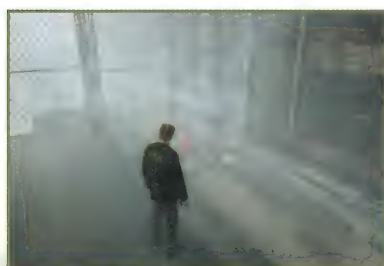
Gasse hinter dem Blue Creek Apartment

James steht nun am Hinterausgang des Blue Creek Apartments, der Weg zum „speziellen Ort“ scheint frei zu sein. Also die Treppe hinunter und los. Da es nur ein paar zusätzliche Schritte kostet, sollten

Sie noch den **Erste-Hilfe-Kasten** einsammeln, der am westlichen Ende der Gasse auf der anderen Straßenseite liegt (Bild 59). Wenn Sie dann um die Hausecke herum nach Norden laufen, kommt es zu einer weiteren Begegnung mit dem Mädchen aus dem Woodside Apartment (Bild 60). Nach einem knappen

Wortwechsel erwähnt die Kleine, bevor sie wegrent, aus heiterem Himmel Mary. James bleibt allein zurück - mit neuen unbeantworteten Fragen.

Jetzt bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Weg zum Rosewater Park fortzusetzen. Einen Zwischenstop sollten Sie unter der Brücke der Nathan Avenue einlegen (Bild 61): Am oberen Ende der Treppe, die links hinaufführt, warten zwei Schachteln mit **Patronen für die Pistole** auf einen neuen Besitzer.

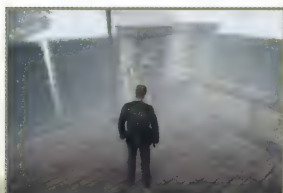




Rosewater Park

Gehen Sie nach Norden. Nachdem James einen Halt eingelegt hat, um das Schild am Eingang des Parks zu bewundern, können Sie zur Linken die Treppe hochgehen und im Rosewater Park noch zwei Schachteln

mit **Pistolenpatronen** (Bild 62) und einen **Gesundheitsdrink** (Bild 63) aufstöbern. Fündig werden Sie auch auf der Bank vor dem Pavillon an der Ostseite des Parks (weitere **Patronen** und noch ein **Drink** am östlichen Rand der Uferpromenade). Gefahr droht Ihnen dabei nicht; der Park scheint menschen- und monsterleer. Ist das etwa die Ruhe vor dem Sturm?



62



63

Willkommen am „speziellen Ort“



Folgen Sie der Uferpromenade in Richtung Westen. Plötzlich entdeckt James eine Gestalt im Nebel (Bild 64). Ist das ... Mary? Für einen kurzen Moment glaubt James, seiner verstorbenen Frau gegenüberzustehen. Die Fremde sieht ihr zum Verwechseln ähnlich – mal abgesehen von der Haartracht und dem zweifelhaften

Modegeschmack (Bild 65). Maria, so der Name der neuen Bekanntschaft, versichert, keine andere Frau gesehen zu haben. Durch (wahlloses?) Nachfragen bringt sie James jedoch

auf den Gedanken, daß mit dem „speziellen Ort“ ein anderer Platz gemeint sein könnte: das Lakeview Hotel. Ansonsten scheint es Maria nicht weiter zu stören, daß James auf dem Weg zu einem Rendezvous mit einer seit drei Jahren toten Frau ist ... Ganz im Gegenteil, sie drängt sich förmlich auf, ihn zu begleiten. Immer noch besser, als sich allein mit all den Monstern herumzuplagen!



64



65



Allein zu zweit

Ab jetzt folgt Ihnen Maria auf Schritt und Tritt. Es ist zu keinem Zeitpunkt nötig, auf die Begleiterin zu warten. Selbst wenn James ein paar hundert Meter läuft, ist Maria sofort wieder zur Stelle, sobald er stehenbleibt. Allerdings sind Sie ab jetzt auch für Marias Gesundheit verantwortlich (Bild 66). Achten Sie darauf, daß sie nicht zur Zielscheibe für die Angriffe von Monstern wird – sie kann zwar einiges wegstecken, und ihr Status regeneriert sich automatisch, aber nach einer ganzen Reihe von Attacken innerhalb eines kurzen Zeitraums wird sie ihr Leben aushauchen. Und das heißt für Sie „Game Over“! Die Gefahr geht nicht nur von den Monstern aus. Wenn Sie Maria verletzen, kann das schnell das Aus bedeuten. Vor allem auf Schußwaffen reagiert sie sehr empfindlich, hier reicht auf allen Schwierigkeitsgraden bereits ein Schuß, um sie ins Jenseits zu befördern. Achten Sie also darauf, wen Sie treffen, wenn Sie ein angreifendes Monster bekämpfen. Glücklicherweise wird Maria nur durch eindeutige Attacken

verletzt: Wenn James eine Schlagwaffe in der Hand hält und Maria schwungvoll anrempelt, zuckt sie nur mit einem kleinen Schmerzenslaut zurück (Bild 67). Aber das ist dann wohl nur der Schreck, denn eine solche Aktion verletzt sie nicht wirklich schwer ...

Marias Nähe hat noch einen Nachteil: Wenn James bislang seinen Kopf drehte, konnten Sie davon ausgehen, daß sich Gegenstände oder Monster in der Nähe befanden. Nun wird James auch von seiner Begleiterin abgelenkt, was für einige Irritationen sorgen kann.



66



67

Die Suche geht weiter

Als neuer Zielort Ihrer Suche ist nun das Lakeview Hotel auf Ihrer Karte vermerkt; es liegt auf der anderen Seite des Sees.



Leider interessiert sich James nicht für den Bootssteg am westlichen Ende der Uferpromenade, also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als kurz vorher nach Süden abzubiegen (Bild 68) und die andere Seite des Parks zu durchqueren. Laufen Sie geradewegs auf die Nathan Avenue zu, denn abseits des Weges gibt es lediglich eine Statue zu bewundern, die aber erst später von Bedeutung sein wird.

Wenn Sie die letzten Stufen hinaufsteigen, sehen Sie links von James, also im Osten, einen umzäunten Parkplatz, der auch

auf der Karte verzeichnet ist. Gegenüber steht ein kleines Häuschen, hinter dem ein **Gesundheitsdrink** auf dem Boden liegt. Allerdings wird er von einem Mannequin bewacht (Bild 69). Ab jetzt machen wieder zahlreiche Monster die Straßen unsicher. Mit dem Erreichen der Nathan Avenue sollten Sie erst einmal zur Orientierung einen Blick auf die Karte werfen.



68



69

Nathan Avenue

Möchten Sie zielstrebig mit dem Abenteuer fortfahren, führt Sie Ihr Weg nach Westen in Richtung Geschichtsforschungs-



Verein (Historical Society). Aber vielleicht steht Ihnen ja auch der Sinn nach zusätzlichen Heilmitteln und Munition; oder Sie wollen Ihren Spielstand sichern: Der nächstgelegene Speicherpunkt ist nur einen Katzensprung entfernt auf dem Innenhof von Jack's Motel (Jack's Inn).

Dort parkt vor dem östlichen Gebäude ein PKW, auf dessen Kofferraum Sie eines der mysteriösen roten Quadrate finden (Bild 70).

Die Fundorte der zusätzlichen Gegenstände können Sie der

Übersichtskarte auf dieser Seite entnehmen, aber nicht alle sind leicht zu finden. Die **Patronen für die Pistole** sowie der **Gesundheitsdrink** an der Ostseite der Munson Street sind jeweils leicht zu finden. Eine weitere Schachtel mit **Patronen** und ein weiterer **Drink** in der Katz Street an der Ecke zur Munson Street sind im dichten Nebel auf einer Treppe verborgen (Bild 71). Einer der **Erste-Hilfe-Kästen** am Westende der Katz Street liegt in dem eingezäunten Bereich südlich (Bild 72), der andere neben dem Baum auf der anderen Seite der Straße.

Auch wenn Sie diesen Umweg in Kauf genommen haben, bleibt Ihnen schließlich nur die Möglichkeit, die Nathan Avenue nach Westen entlangzulaufen.



70



71



72



Texxon Gas

An der Ecke zur Carroll Street liegt an der südlichen Straßenseite der Nathan Avenue die Texxon-Gas-Tankstelle. Das laute Brummen eines Motors wird Ihre Aufmerksamkeit auf ein Auto lenken, das an der Zapfsäule abgestellt ist. Der Besitzer ist nicht zu sehen, und auch kein Tankwart läßt sich blicken. Dafür steckt in der Haube des Fahrzeugs ein **Stahlrohr** (Bild 73), das Sie herausziehen und zukünftig als Waffe benutzen können. Darüber hinaus lohnt es sich, die Südseite des Tankstellenareals genauer zu inspizieren. Vor dem weißen

Lieferwagen hat jemand zwei **Gesundheitsdrinks** und ein Päckchen **Pistolenpatronen** deponiert, vor dem Rolltor nahe der Carroll Street liegen noch ein **Drink** und weitere **Patronen** (Bild 74).



73



74



Petes Kegelbahn (Pete's Bowl-O-Rama)

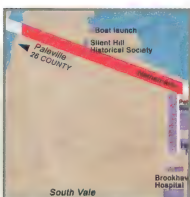
Als nächstes kommen Sie an der Bowling-Anlage vorbei. Neben dem Gebüsch vor dem Eingang wartet ein **Gesundheitsdrink** darauf, im Inventar eine neue Heimat zu finden (Bild 75). Sollten Sie beabsichtigen, einen Blick in das Innere des Gebäudes zu werfen, dann haben Sie den richtigen Riecher ... denn wenn Sie versuchen, auf der Nathan Avenue bis zum Lakeview Hotel zu laufen, nehmen Sie einen gewaltigen Umweg in Kauf. Folgendes würde Sie erwarten ...



75

Geschichtsforschungs-Verein (Silent Hill Historical Society)

Auf diesem Teil der Nathan Avenue bietet sich regelmäßig ein seltsamer Anblick: Wie von einem Katapult abgefeuert springen Mannequins in hohem Bogen aus dem Gebüsch. Nach einem langen, langen Marsch erreichen Sie das Vereinsgebäude. Rechts davon winkt ein **Erste-Hilfe-Kasten** als Aufwandsentschädigung (Bild 76). Weiter im Westen kommt, was kommen muß: Eine eingestürzte Brücke wird zum unpassierbaren Hindernis. Wenige Meter vor dem Spalt in der Straße liegt ein Körper auf dem Asphalt. Untersuchen Sie ihn, finden Sie einmal mehr ein Dokument: die



„bei der Brücke gefundene Karte“. Darauf ist Petes Kegelbahn markiert (Pete's Bowl-O-Rama) – ein unmißverständlicher Hinweis, daß Sie dort hingehen sollten. Nun können Sie nur noch die **Pistolenpatronen** vom Boden aufheben (Bild 77) und den Rückweg antreten.



76



77



Im Bowling-Center

Wenn James die Bowling-Anlage betritt, bleibt Maria draußen allein zurück – mit dem Hinweis, sie habe nichts für diesen Sport übrig. Der Vorraum hat zwei weitere Ausgänge, aber nur die Tür in der seitlichen Wand läßt sich öffnen (Bild 78). Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der sich Eddie mit dem kleinen Mädchen unterhält. Anschließend betritt James das neue Zimmer und hört die letzten Worte der Unterhaltung: Das Mädchen sucht ebenfalls nach Mary! Die beiden Gesprächspartner befinden sich nebenan. Gehen Sie um den Tisch herum zur Tür auf der anderen Seite des Raums und betreten Sie die eigentliche Bowling-Halle. Dort treffen Sie Eddie, der seine Übelkeit seit der ersten Begegnung offenbar überwunden hat und sich eine Pizza schmecken läßt. Nun erfahren Sie auch den Namen des Mädchens: Laura. Bevor

James mit ihr sprechen kann, rennt sie bereits wieder davon, und zwar durch die zuvor verschlossene Tür (Bild 79). Wie üblich erhalten Sie keine weiteren Informationen, wenn Sie Eddie noch einmal ansprechen. Da es in der riesigen Halle auch sonst nichts zu entdecken gibt, können Sie dem Mädchen nach draußen folgen. Es spielt übrigens keine Rolle, ob Sie Laura sofort verfolgen oder sich hier noch länger umsehen; das folgende Ereignis ist immer gleich.



78



79

Die Suche nach Laura

Wenn Sie sich ein paar Schritte vom Bowling-Center entfernen, taucht Maria unversehens aus dem Nebel auf. Offenbar versuchte sie vergeblich, Laura zu folgen. Nun können Sie die Nathan Avenue nicht mehr nach Westen entlanggehen, denn Ihre Begleiterin besteht darauf, das kleine Mädchen zu finden. Gehen Sie am besten gleich in die Richtung, aus der Maria kam (Bild 80) – um das Gebäude herum. Passieren Sie auf dem Hinterhof des Bowl-O-Rama das Tor im Gitterzaun und wenden Sie sich nach Süden. Am Ende der Gasse entdecken Sie einen schmalen Spalt, der nach Osten zwischen den Gebäuden hindurchführt. Maria behauptet, Laura habe sich dort hindurchgezwängt – für James



ist der Spalt allerdings zu eng. Untersuchen Sie die Tür des Gebäudes im Osten, an der Sie eben vorbeigegangen sind. Maria hat den passenden Schlüssel zur Hand und entriegelt die Hintertür der Bar „Nacht des Himmels“ (Heaven's Night; Bild 81). Falls Sie die Tür untersuchen, bevor Sie den Spalt entdeckt haben, erhalten Sie nur den Hinweis, daß sie verschlossen ist.



80



81

Nacht des Himmels (Heaven's Night)

Ihre Möglichkeiten in dieser Bar sind ziemlich begrenzt. Steigen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie dort durch die Tür zur Rechten von James, denn alle anderen

Türen sind verschlossen. Auch im Clubraum gibt es nicht viel zu tun, Sie können lediglich einen **Erste-Hilfe-Kasten** von einem der Stühle aufsammeln (Bild 82), bevor Sie durch die Tür auf der anderen Seite nach draußen gehen.



82

Carroll Street

Maria erwartet Sie schon an der Treppe. Generell hat Ihre Begleiterin die irritierende Angewohnheit, James auf der anderen Seite einer jeden Tür bereits zu erwarten. Steigen Sie die Stufen hinab, verlassen Sie die kleine

Gasse und wenden Sie sich in der Carroll Street nach Süden (Bild 83). Nach etlichen Metern wird eine kurze Zwischensequenz eingeblendet, in der Laura ein Gebäude betritt. Falls Sie noch zweifeln, welches Ihr neuer Zielort ist, öffnen Sie einfach die Karte – eine neue Markierung weist den Weg. In der Carroll Street gibt es sonst nichts weiter zu entdecken, und James weigert sich hartnäckig, die Rendell Street weiter im Süden zu betreten. Also bleibt Ihnen nur eine Möglichkeit: Folgen Sie Laura ins Krankenhaus (Bild 84).



83



84



Charaktere

So spielen Sie

Monster

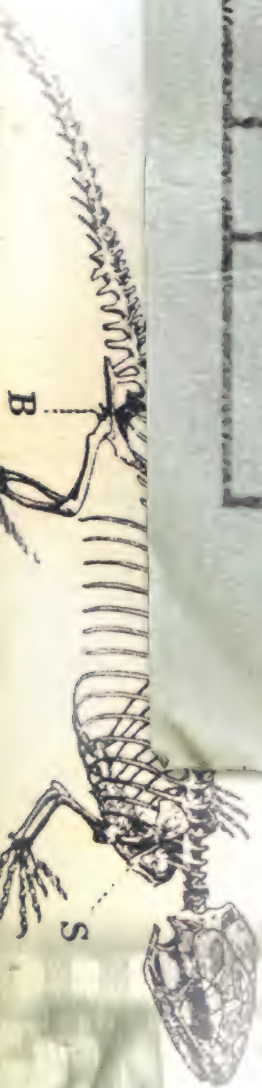
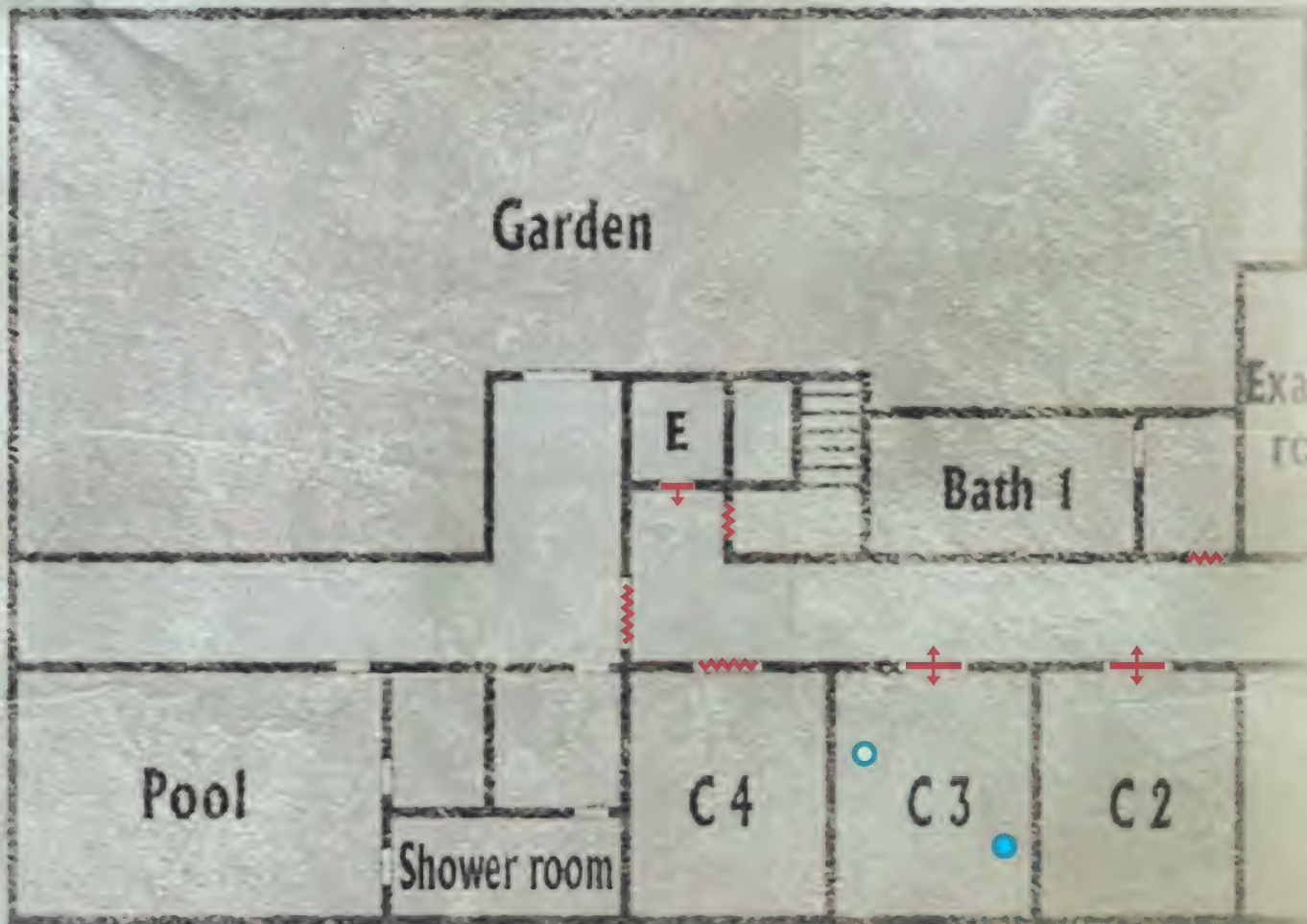
Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Brookhaven Krankenhaus 1F





Brookhaven Krankenhaus 2F





Gegenstände

- 19 Verbogene Nadel
- 20 Schrotflinte
- 21 Schlüssel Untersuchungszimmer
- 23 Schlüssel „Lapis-Auge“

Dokumente

- 17 Eindrücke auf Kohlepapier

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink x2
- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole x2
- Schrotpatronen x2

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ A) x6
- Männequin

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Brookhaven Krankenhaus 3F

Gegenstände

- 22 Schlüssel für das Dach
- 18 Einsatzort: Schlüssel „Purpurroter Bulle“
- 23 Einsatzort: Schlüssel „Lapis-Auge“
- 24 Haarbüschel
- 19 Einsatzort: Verbogene Nadel
- 24 Einsatzort: Haarbüschel
- 25 Schlüssel zum Aufzug
- 25 Einsatzort: Schlüssel zum Aufzug

Dokumente

- 16 „Dree dree dree die Zahlen“
- 18 „Louise“

Speicherpunkt

- Krankenzimmer, 3E,
Krankenhaus

Ausrüstung

-  Gesundheitsdrink
-  Erste-Hilfe-Kasten

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ A) x3
Mannequin x2





RF (Dach)

Gegenstände

22 Einsatzort: Schlüssel für das Dach

Dokumente

15 Tagebuch vom Dach



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Brookhaven Krankenhaus

1. Etage

Gleich nach dem Betreten des Hospitals können Sie James nach links drehen und die **Karte des Krankenhauses** vom Schwarzen Brett nehmen (Bild 85). Beachten Sie dabei unbedingt, daß diese Gebäudekarte nicht „eingenordet“ ist! Bringen Sie die Karte zum Stadtplan von Silent Hill in Relation:



Der Norden liegt auf dieser Karte links, oben ist Osten, rechts Süden und unten Westen. Das wäre unerheblich, wenn es nicht bei

85



Empfang/Büro (Reception/Office)

Betreten Sie zuerst diesen Raum schräg gegenüber dem Eingang (Bild 86). Das Büro im Krankenhaus (Office) bietet die

Chance, den Spielstand zu sichern. Rechts neben dem roten Quadrat können Sie eine **Patientenakte** lesen, die einen Vorgeschmack auf die beunruhigende Situation in diesem Gebäude gibt. Links neben der Tür zum benachbarten Raum liegt ein **Gesundheitsdrink** auf dem Tisch. Betreten Sie nun das Archiv (Document room). Auf einem Tisch in der Ecke finden Sie die **Aufzeichnungen des Arztes** (Bild 87). Dieser Text beschreibt eine seltsame Krankheit, durch die Menschen an

der Betitelung eines Speicherpunktes für Verwirrung sorgen würde – berücksichtigen Sie also unbedingt die veränderten Himmelsrichtungen bei den folgenden Wegbeschreibungen. Achten Sie innerhalb der engen Korridore und Räume besonders darauf, Maria nicht zu verletzen. Rechnen Sie damit, daß Maria bereits auf der anderen Seite wartet, wenn James eine Tür durchschreitet. Nicht, daß es im Eifer des Gefechts zu Verwechslungen kommt. Falls Ihre Begleiterin das Zeitliche segnet, heißt es „Game Over“.

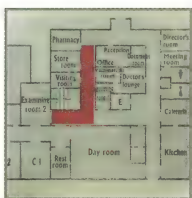
Ab jetzt können Sie das Gebäude übrigens nicht wieder verlassen. Maria besteht darauf, weiter nach Laura zu suchen, und James fügt sich seinem Schicksal.



86



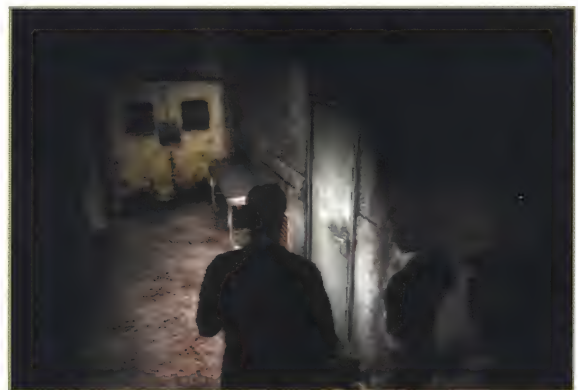
87



1. Etage

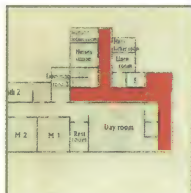
Die meisten Türen auf dieser Etage lassen sich nicht öffnen. Einige sind verschlossen, und der Fahrstuhl reagiert nicht auf Ihren Knopfdruck. Bleibt also nur das Treppenhaus im nördlichen Teil dieses Areals (Bild 88). Der Weg in den Keller ist

blockiert, das Dachgeschoß verriegelt – Sie haben die Wahl zwischen der zweiten und der dritten Etage. Wenn Sie zuerst den zweiten Stock aufsuchen, erspart Ihnen das ein wenig Rennerei. Halten Sie die Pistole (oder eine andere Waffe) parat, bevor Sie die Tür öffnen.



88

2. Etage



Sofort nachdem sich die Tür hinter James geschlossen hat, hören Sie eine Vielzahl extrem beunruhigender Geräusche. Sie verkünden die Anwesenheit eines neuen Monstertyps: der Bubble Head Nurse.

Gleich zwei Exemplare dieser Spezies machen hier die Umgebung unsicher. Drehen Sie James nach links, denn von dort droht die Gefahr. Unmittelbar rechts neben James wartet übrigens Maria – halten Sie sich also mit der Selbstverteidigung zurück, wenn Sie James in diese Richtung drehen und plötzlich eine Gestalt im Lichtkegel direkt vor Ihnen steht (Bild 89) ...

Aber zurück zu den Gestalten auf der linken Seite: Eine nähert

sich von Süden, die andere befindet sich im Seitengang, der nach Osten abzweigt. Falls Sie die Pistole benutzen, wenden Sie am besten folgende Taktik an: Schicken Sie das Monster im Seitengang mit drei Treffern vorläufig zu Boden (Bild 90). Kümmern Sie sich nun um die andere Kreatur und schalten Sie diese schnell und gründlich aus (Bild 91). Wenden Sie sich abschließend wieder dem ersten Gegner zu. Sie können die Monster natürlich auch mit einer anderen Waffe bekämpfen – oder versuchen, sie ohne Licht kampflös zu passieren. Ganz im Süden der Etage lauert zudem noch ein Mannequin hinter der Ecke, aber da Sie dort nichts zu suchen haben, müssen Sie sich nicht weiter darum kümmern. Ihre nächsten Ziele sind die beiden Umkleeräume im Seitengang.



89



90



91

Damenumkleide (Woman's locker room)



Untersuchen Sie das Stofftier, das auf einem Tisch in diesem Raum liegt (Bild 92). James sticht sich dabei zwar in den Finger,

aber die Ursache für den Schmerz, eine **verbogene Nadel**, wird sich später noch als nützlich erweisen. Apropos nützlich: In dem offenen Schrank neben Maria liegt ein Gegenstand, der zwar nicht zwingend notwendig ist, um das Spiel zu beenden, aber eine neue Schusswaffe ist ja nun wirklich nicht zu verachten (Bild 93). Nehmen Sie die **Schrotflinte** und verlassen Sie den Raum. Da Sie momentan recht wenig Munition dafür haben, sollten Sie die neue Waffe vielleicht noch nicht benutzen.

Seien Sie zukünftig auf der Hut, wenn Sie den Flur betreten – selbst dann, wenn Sie zuvor alle Gegner ausgeschaltet haben. Grundsätzlich besteht die geringe Wahrscheinlichkeit, daß besiegte Monster wieder auf ihrem Posten sind, wenn Sie einen Raum erneut betreten.



92



93

Herrenumkleide (Men's locker room)



An einem der Spinde hängt ein weißer Laborkittel, den Sie genauer unter die Lupe nehmen sollten (Bild 94): In einer

Tasche findet James den „**Schlüssel Untersuchungsraum**“. Er paßt zum Untersuchungsraum (Examination Room) in der ersten Etage.

Nun haben Sie mehrere Möglichkeiten, um Ihren Rundgang fortzusetzen. Sie können zuerst den Rest dieser Etage erkunden – oder sofort den neuen Schlüssel benutzen. Im folgenden wird die zweite Variante beschrieben, da sie möglichst schnell

dafür sorgt, daß James auf die Begleitung von Maria verzichten kann. Kehren Sie also ins Treppenhaus zurück, steigen Sie die Stufen in die erste Etage hinab und schließen Sie das nicht nummerierte Untersuchungsraum auf (Bild 95).



94



95

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Untersuchungszimmer (Examination Room) – 1. Etage

Mit dem **Schlüssel Untersuchungszimmer** aus dem zweiten Stock öffnen Sie die Tür. Hier finden Sie zwar nichts von Interesse, aber durch die Tür auf der anderen Seite können Sie das Aufenthaltszimmer für Ärzte (Doctor's lounge) betreten (Bild 96).

Im Waschbecken liegt ein Päckchen mit **Schrotpatronen**. Eine wichtige Information finden Sie auf der Tafel an der Südseite des Raumes (Bild 97). Lesen Sie die **auf die Whiteboard geschriebene Zahl** – Sie benötigen den Hinweis, um eine Tür in der dritten Etage zu öffnen.



96



97



3. Etage

Nach dem Verlassen des Treppenhauses werden Sie erneut von zwei Bubble Head Nurses erwartet. Die beiden bewachen einen **Erste-Hilfe-Kasten** in der südlichen Ecke des Flurs (Bild 98). Falls Sie an dem Heilmittel gerade nicht interessiert sind,

können Sie einen Kampf auch vermeiden und schnell schräg über den Gang zur Tür laufen, die zum Patientenflügel führt. Geben Sie an der Tastatur die Nummer ein, die Sie im Aufenthaltszimmer für Ärzte erfahren haben (bei den Rätsel-Leveln „Leicht“ und „Normal“ lautet sie immer 7335). Falls Sie

die Nummer auf einem höheren Level nicht herausbekommen, schlagen Sie bei den „Geheimnissen“ auf Seite 141 nach. Bewegen Sie den Pfeil mit den Richtungstasten zuerst über die 7 und drücken Sie die **⊗**-Taste. Geben Sie auf dieselbe Art die anderen drei Zahlen ein. Ein Klacken verkündet, daß die Tür entriegelt ist.

Gehen Sie auf der anderen Seite der Tür den Flur entlang und betreten Sie die dritte Kammer auf der linken Seite.



98



Raum S3

Von einem plötzlichen Unwohlsein befallen, legt sich Maria auf eine Liege, um sich auszuruhen. James verspricht, so schnell wie möglich zurückzukehren. Auf dem Tischchen liegt ein wichtiger Gegenstand: der **Schlüssel für das Dach** (Bild 99).

Nehmen Sie ihn mit und gehen Sie durch das Treppenhaus in die oberste Etage.

Hinweis: Auch ohne Ihre Begleiterin können Sie das Krankenhaus durch den Haupteingang nicht wieder verlassen: James weigert sich, Laura und Maria zurückzulassen.



99

Das Dach

Mit dem **Schlüssel für das Dach** aus der dritten Etage öffnen Sie die Tür: Einsam und verlassen liegt das eingezäunte Flachdach des Hospitals vor Ihnen. Im Westen liegen ein paar Zettel am Boden:

das **Tagebuch vom Dach**. Diese privaten Aufzeichnungen eines Patienten liefern Ihnen keine nützlichen Erkenntnisse, also sehen Sie sich weiter um. Die Tür zur Aufzugssteuerung (Elevator Control Room) ist verschlossen, aber den Zaun daneben

sollten Sie einmal untersuchen (Bild 100). James überlegt sich, daß er den rostigen Draht vielleicht zur Seite drücken könnte, aber daraus wird nichts. Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zum Treppenhaus zurückzukehren ...

Aus dem Nichts taucht plötzlich ein alter Bekannter auf und sorgt dafür, daß sich der Zaun doch noch aus dem Weg räumen läßt.

Hinweis: Sie müssen das Tagebuch nicht unbedingt untersuchen. Zu der Begegnung am Zaun kommt es aber nur, wenn Sie zuvor das Dach einmal komplett abgelaufen haben.



100

3. Etage

Im Spezialbehandlungsraum (Special treatment room) kommt James wieder zu sich (diese recht schmerzhafteste Prozedur ist leider die einzige Möglichkeit, den Raum zu betreten). James' Status befindet sich im roten Bereich, also sollten Sie ihn umgehend versorgen.



Von hier aus können Sie die Tür entriegeln, die zurück in den Flur führt. Zuerst sollten Sie jedoch eine der kleinen Zellen auf der linken Seite betreten (Bild 101) – und die auffällig verschmierte Schrift an der Wand untersuchen. Vier Zahlen sind dort notiert, die in jedem Spieldurchgang unterschiedlich sind. Sie können die Ziffernfolge bei den Notizen im Inventar unter dem Eintrag „Dree dree dree die Zahlen“ jederzeit wieder abrufen. Die

Ziffern in dieser Notiz sind immer unterschiedlich stark verschmiert.

Gehen Sie nun in den zweiten Stock zurück, um den nördlichen Bereich der Etage zu untersuchen.



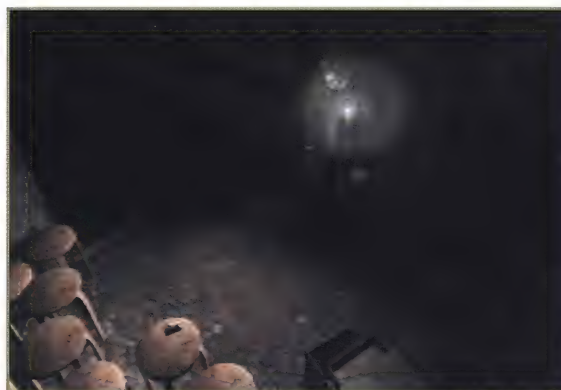
101

2. Etage

Verlassen Sie das Treppenhaus und öffnen Sie die Tür schräg gegenüber. Dahinter stehen etliche Hocker an der Wand; hier finden Sie **Patronen für die Pistole** (Bild 102). Wenden Sie sich nun nach Norden und betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite, das Untersuchungszimmer 3. In diesem Flur halten sich zwar noch zwei Bubble Heads auf, aber momentan sind sie noch etliche Meter entfernt. Mit diesem Problem können Sie sich also später noch auseinandersetzen.



Verlassen Sie das Treppenhaus und öffnen Sie die Tür schräg gegenüber. Dahinter stehen etliche Hocker an der Wand; hier finden Sie **Patronen für die Pistole** (Bild 102). Wenden Sie sich nun nach Norden und betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite, das Untersuchungszimmer 3. In diesem Flur halten sich zwar noch zwei Bubble Heads auf, aber momentan sind sie noch etliche Meter entfernt. Mit diesem Problem können Sie sich also später noch auseinandersetzen.



102

Untersuchungszimmer 3 (Examining room 3)

Nehmen Sie den **Erste-Hilfe-Kasten** von der Liege und untersuchen Sie anschließend die Schreibmaschine am anderen Ende des Raumes (Bild 103). Die herumliegenden Zettel sind ohne Bedeutung, aber in der Schreibmaschine ist noch ein Blatt

Aufmerksamkeit. Die Ziffern unterscheiden sich von Spiel zu Spiel und können jederzeit als Notiz abgerufen werden: **Eindrücke auf Kohlepapier**.

Kehren Sie nun auf den Flur zurück und betreten Sie auf der anderen Seite Raum M 2.



Kohlepapier eingespannt, das eine seltsame Notiz enthält. Inmitten des wirren Gestammels erregt eine vierstellige Zahl Ihre



103

Raum M 2

Untersuchen Sie den Nachttisch an der Südwand dieses Raumes (Bild 104). Sie entdecken dabei **Schrotpatronen** und den **Schlüssel „Lapis-Auge“**. Nun besitzen Sie

die Wahl, ob Sie kämpfen oder gleich in den dritten Stock zurückkehren wollen.



alle wichtigen Gegenstände dieser Etage. Falls Sie möchten, können Sie in Raum M 3 einen **Gesundheitsdrink** und **Patronen für die Pistole** einsammeln (Bild 105). In Raum M 6 liegen ein weiterer **Drink** und **Schrotpatronen**. In beiden Zimmern werden Sie von je einer Bubble Head Nurse erwartet. Sie haben also



104



105



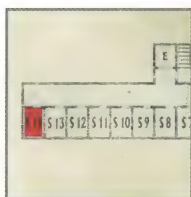
3. Etage

Betreten Sie noch einmal den langen Flur im nördlichen Teil des Gebäudes. Maria liegt immer noch im Raum S 3, also können Sie schnurstracks weiter zum Raum S 14 gehen. Achten Sie auf die Monster, die Ihnen unterwegs begegnen. In Raum S 11

können Sie einen Zwischenstop einlegen. Dort finden Sie neben einem **Gesundheitsdrink** den Speicherpunkt Krankenzimmer, 3E, Krankenhaus (Bild 106). Anschließend sollten Sie aber das Zimmer ganz am Ende des Flurs aufsuchen.



106



Raum S 14

An der Wand können Sie die Inschrift „Louise“ lesen (Bild 107). Ungleich wichtiger ist jedoch der Kasten auf dem Bett, der mit vier Schlössern gesichert ist. Wenn Sie dem Lösungsweg bis hierhin gefolgt sind, haben Sie alles, was Sie zum Öffnen dieses

Hochsicherheitssafes benötigen (alle Informationen sind noch einmal in dem Textkasten „Die vier Schlösser“ aufgeführt). Der unglaublich wertvolle Inhalt der Kiste entpuppt sich als ein ganz gewöhnliches **Haarbüschel**. Nichtsdestotrotz können Sie diesen Schatz gut gebrauchen, und zwar in der Dusche auf dieser Etage.



107

Die vier Schlösser

Um den Inhalt der Kiste in die Finger zu bekommen, benötigen Sie zwei Schlüssel und zwei Zahlenkombinationen. Die Kombination für das Tastenschloß steht auf dem Kohlepapier im Untersuchungsraum 3 (Examining room 3). Die Inschrift „Dree dree dree die Zahlen“ im Spezialbehandlungsraum (Special treatment room) verrät die Kombination für das Drehschloß.

Die Kette öffnen Sie mit dem **Schlüssel „Lapis-Auge“** aus Raum M 2.

Das eigentliche Schloß der Kiste öffnen Sie mit dem **Schlüssel „Purpurroter Bulle“** aus dem Archiv (Document room). Sie können beide Schlüssel gleich im Inventar kombinieren und gemeinsam verwenden.

Die Kombinationen der beiden Zahlenschlösser sind in jedem Spieldurchgang anders. Das größte Problem stellt unter Umständen das Drehschloß dar. Je nach Rätsel-Level ist mindestens eine der Ziffern der Inschrift „Dree dree dree die Zahlen“ nur schwer zu entziffern (Bild 108 zeigt ein Beispiel: Die Zahl ist 7897, nicht 2893). Stellen Sie zuerst die Zahlen ein, die auf jeden Fall richtig sind, indem Sie mit dem Zeiger auf den linken oder rechten Rand eines Zahlenrings deuten (Bild 109) und dann so oft wie nötig die **⊗**-Taste drücken. Die linke Ziffer der Inschrift gilt für den obersten Ring des Schlosses, die zweite Ziffer für den Ring darunter und so weiter. Kümmern Sie sich zuletzt um die Ziffer, bei der Sie sich nicht ganz sicher sind, und probieren Sie alle Möglichkeiten aus. Wenn alle Zahlen korrekt eingestellt sind, öffnet sich das Schloß automatisch.



108



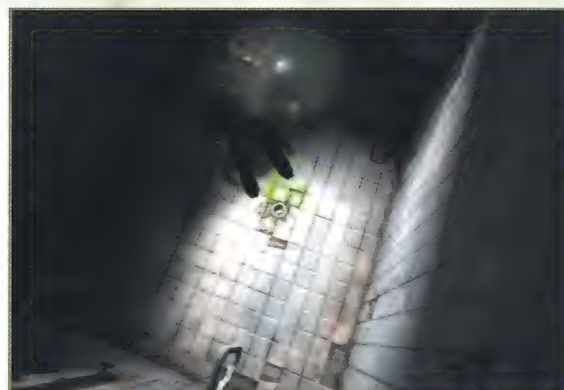
109



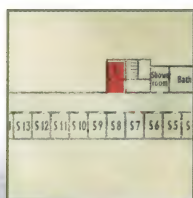
Dusche (Shower room)

Im Abfluß der Dusche steckt etwas fest. Um es herauszufischen, benötigen Sie „irgendein langes, schmales Werkzeug“. Genaugenommen brauchen Sie zwei Gegenstände. Stellen Sie James direkt neben den Abfluß (Bild 110) und öffnen Sie

das Inventar. Kombinieren Sie die **verbogene Nadel** aus der Damenumkleide (Woman's locker room) mit dem **Haarbüschel** aus Zimmer S 14 und verwenden Sie beides zusammen: Mit der improvisierten Angel fischt James den **Schlüssel zum Aufzug** aus dem Abfluß.



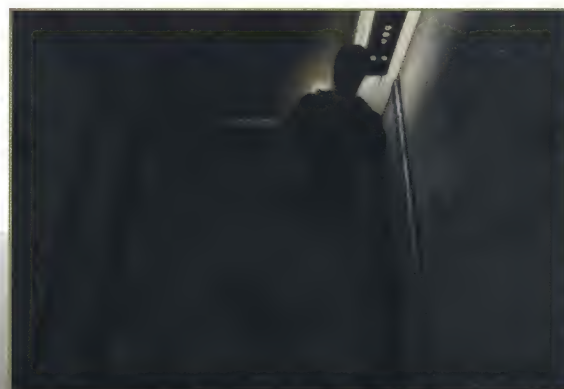
110



Aufzug

Bislang konnten Sie den Fahrstuhl in dem nördlichen Teil des Krankenhauses nicht benutzen, weil die Ruftaste durch eine Abdeckung gesichert war. Mit dem **Schlüssel zum Aufzug** aus der Dusche können Sie die Abdeckung nun öffnen und den

Fahrstuhl betreten. Drinnen bestimmen Sie an der Schalttafel rechts neben der Fahrstuhltür Ihr Ziel (Bild 111). Wählen Sie „1“, da sie den nördlichen Trakt der ersten Etage bislang noch nicht betreten konnten.



111

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

1. Etage

In Raum C 3 können Sie gefahrlos **Schrotpatronen** und **Patronen für die Pistole** einsammeln (Bild 112). Es besteht auch die Möglichkeit, die Tür am Ende des Flurs von dieser Seite aus zu öffnen, um im Büro (Office) zu speichern. Danach sollten Sie Raum C 2 betreten.

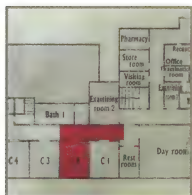


112

Raum C 2

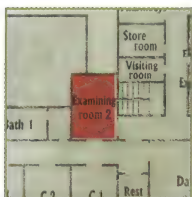
Im Vordergrund des Zimmers sehen Sie ein paar Teddybären (Bild 113). Nicht, daß von denen eine Gefahr ausgeht, aber Sie sollten lieber schon einmal zur Schrotflinte greifen. Wenn Sie vortreten, taucht Laura auf. Es entwickelt sich ein Gespräch zwischen James und dem rätselhaften Mädchen. Sie behauptet,

Mary vor einem Jahr in diesem Krankenhaus kennengelernt und Freundschaft geschlossen zu haben. Höchst irritierend, denn Mary verstarb vor drei Jahren - oder doch nicht? Laura behauptet, einen Brief der Verstorbenen zu besitzen, und schickt James ins Untersuchungszimmer 2, um ihn zu holen. Aber dann spielt sie James einen verhängnisvollen Streich ...



113

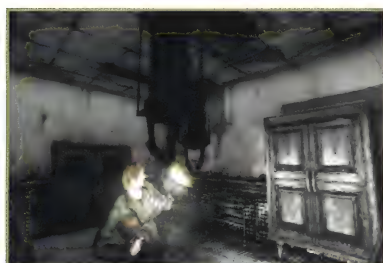




Untersuchungszimmer 2 (Examining room 2)

James findet die aktuelle Lage deutlich weniger amüsant als die kleine Göre. Zwei widerliche Käfigmonster baumeln von der Decke. Mit der Schrotflinte können Sie in diesem Kampf den effektivsten Eindruck hinterlassen. Sorgen Sie zuerst einmal für größtmöglichen Abstand und laufen Sie mit James in die freie Ecke am anderen Ende des Raumes. Drücken Sie nun (R2) und schießen Sie auf die Kreatur, die von Ihnen aus gesehen am nächsten von der Decke hängt (Bild 114). Achten Sie stets auf einen Sicherheitsabstand. Wenn ein Monster zu nahe kommt, laufen Sie wieder auf die andere Seite des Zimmers und feuern Sie von dort weiter. Zählen Sie die Schüsse und laden Sie im Inventar nach, wenn alle sechs Patronen des Magazins verbraucht sind. Beide Kreaturen benötigen etwa vier bis sechs Treffer, damit sie ihre Beinchen von sich strecken. Die Trefferangaben in der Tabelle sind die Summen für alle drei Monster.

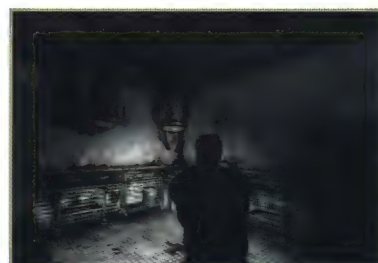
Sollte James doch gepackt werden, drücken Sie so schnell und so oft wie möglich auf der (X)-Taste, verschiedenen Richtungstasten und/oder den Schultertasten des Controllers herum, um ihn zu befreien. Je länger James im Würgegriff bleibt, desto mehr Lebensenergie verliert er (Bild 115). Nachdem Sie beide Gegner ausgeschaltet haben, taucht noch eine dritte Kreatur auf (Bild 116). Sollten Sie nur wenig Munition für die Schrotflinte besitzen, könnten Sie jetzt auf die Pistole umrüsten. Die Handfeuerwaffe ist zwar wesentlich schwächer, denn sie erfordert etwa 25 Treffer, aber dafür können Sie damit auch schneller reagieren. Und da Sie in dieser Phase des Kampfes ohnehin mehr Platz haben, sollte das eigentlich kein Problem darstellen. Nach dem Sieg passiert etwas Merkwürdiges mit James: Er kippt um und verliert das Bewußtsein ...



114



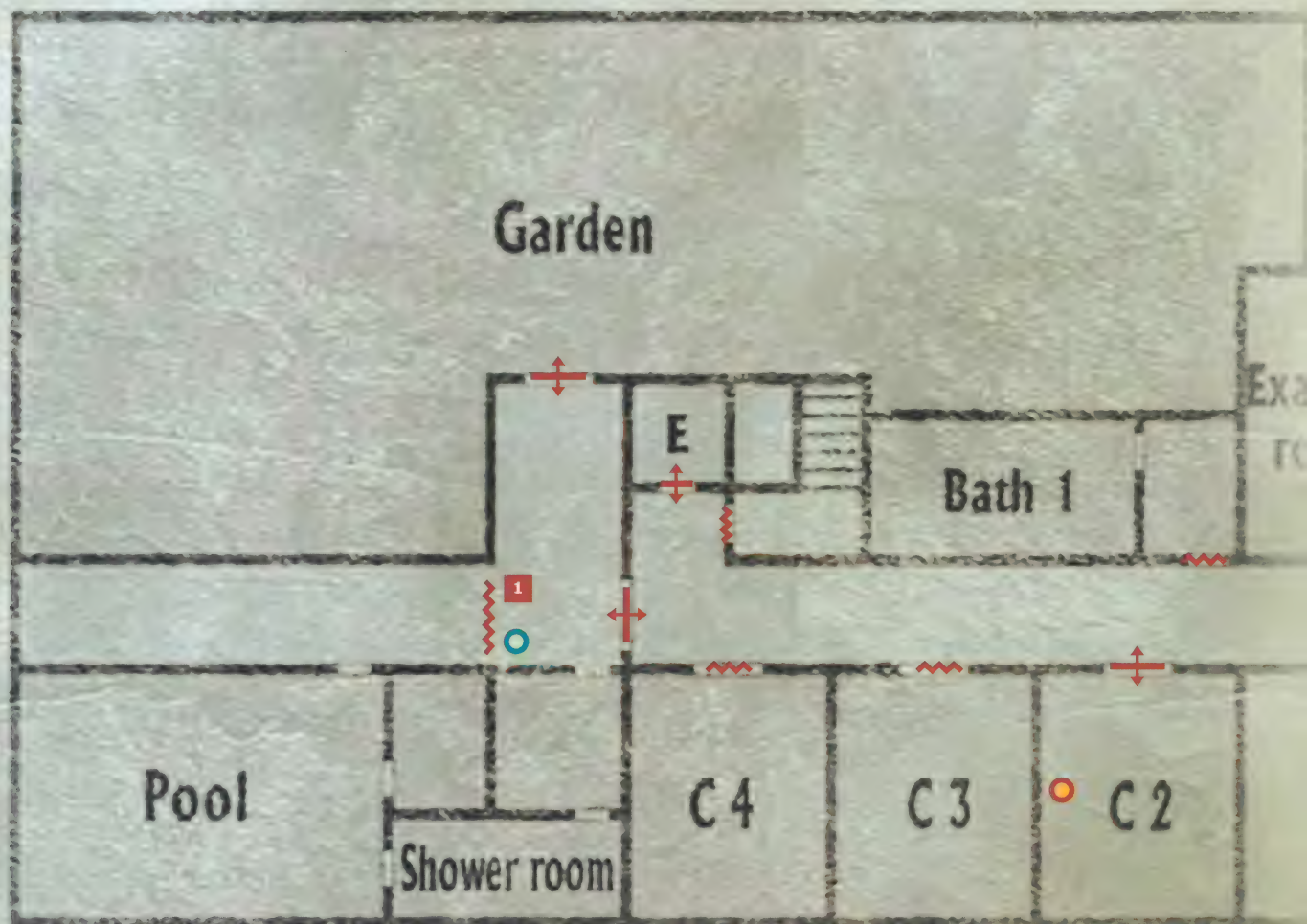
115



116

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	6-10	☒	☒	☒
Stahlrohr	18-21	75-78	☒	☒
Pistole	15	54	75	126
Schrotflinte	3-6	12	12-18	18-24

„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus 1F



Exa
FO



Gegenstände

- 30 Schlüssel zur Eingangshalle des Krankenhauses
- 30 Einsatzort: Schlüssel zur Eingangshalle des Krankenhauses

Dokumente

- 22 „Da ist ein Brief und ein Schraubenschlüssel“

Speicherpunkte

- 1 Flur, 1E, Krankenhaus
- 2 Eingangshalle, Krankenhaus

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole
- Schrotpatronen

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ A)
- Bubble Head Nurse (Typ B)

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus 2F





Gegenstände

- 26 Trockenzellenbatterie
- 27 Schlüssel zum Lagerraum im Keller
- 29 Bleiring

Dokumente

- 19 „Im Keller des Kellers“

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole
- Schrotpatronen

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ A) x2
- Bubble Head Nurse (Typ B) x3

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus 3F

Gegenstände

- 29 Einsatzort: Bleiring
- 28 Einsatzort: Kupferring

Dokumente

- 20 „Sie ist ein engel“
- 21 „Ich nahm den Schlüssel vom Direktor“

Speicherpunkt

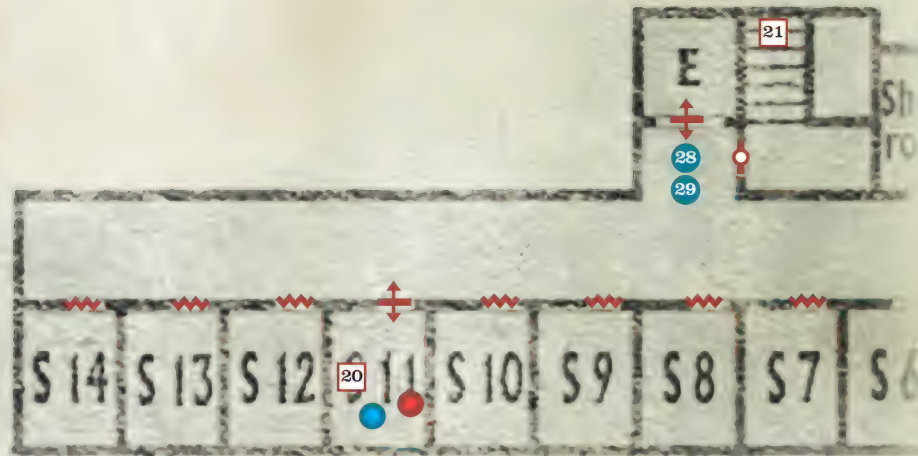
- Südtreppe, Krankenhaus

Ausrüstung

- Erste-Hilfe-Kasten
- Ampulle x3
- Patronen für Pistole x2
- Schrotpatronen x6

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ A) x2
- Bubble Head Nurse (Typ B) x2





B1F (Keller)

Gegenstände

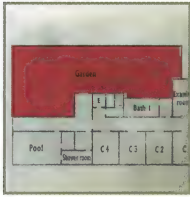
- 28 Kupferring
- 27 Einsatzort: Schlüssel zum Lagerraum im Keller

Ausrüstung

- Schrotpatronen



„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus



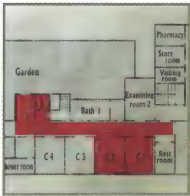
Garten (Garden)

In einer fremden Umgebung erlangen Sie die Kontrolle über James zurück (Bild 117). Sorgen Sie erst einmal für Heilung, falls nötig. Ein Blick auf die Karte zeigt, daß James sich im Garten des Krankenhauses befindet. Allerdings gibt es auf dieser Karte keine von James' Markierungen ... Wenn Sie nach unten umblättern, wird klar,

daß Sie sich in einem „neuen“ Krankenhaus aufhalten, das exakt denselben Grundriß hat. Betreten Sie das Gebäude durch die Tür, und Sie werden feststellen, daß sich auch sonst noch einiges verändert hat.



117



1. Etage

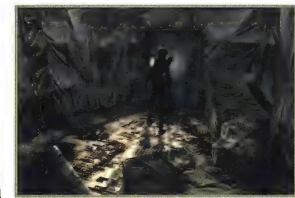
Nutzen Sie den Speicherpunkt Flur, 1E, Krankenhaus und nehmen Sie links davon die **Schrotpatronen** vom Boden. Öffnen Sie nun die Tür, die nach Süden in den Korridor führt (Bild 118). Sie können den Fahrstuhl

im Osten betreten und in den zweiten Stock hinauffahren oder noch zwei Räume auf dieser Etage untersuchen. Raum C 2 enthält einen **Erste-Hilfe-Kasten**, der allerdings bewacht wird. Wenn Sie das Heilmittel genommen haben, ertönt ein lautes Klirren, das jedoch keine tiefgründige Bedeutung hat. In C 1 können Sie nun noch einen **Gesundheitsdrink** und **Patronen für die Pistole** entdecken. Diese Gegenstände werden allerdings

von einer Bubble Head Nurse (Typ B) bewacht. Erschwerend kommt hinzu, daß dieses Monster direkt hinter der Tür lauert. Drücken Sie besser schon **(R2)**, während das Bild noch geladen wird, und feuern Sie so früh wie möglich (Bild 119).



118



119

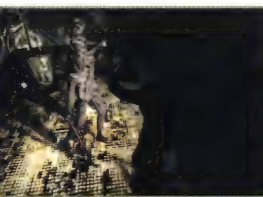


2. Etage

Mit dem Fahrstuhl kommt man in den dritten Stock, aber praktischer ist es, erst die zweite Etage zu erstürmen. Prüfen Sie Ihre Munition und seien Sie auf der Hut, denn drei Bubble Heads sichern diesen Korridor.

Auch ein Abstecher in Raum M 4 ist gefährlich, denn Sie werden von zwei Monstren empfangen. Verlassen Sie dort sofort die ungünstige Position in der Mitte, bevor Sie das Feuer eröffnen oder zuschlagen (Bild 120). Ein **Gesundheitsdrink** und **Schrotpatronen** sind der Lohn dieser Mühe.

Im Tagesraum (Day Room) am Süden des Korridors erregt ein Kühlschrank Ihre Aufmerksamkeit (Bild 121). James ist



120



121



Raum M 6

Das merkwürdige Bild an der Südwand dieses Zimmers ist nicht zu übersehen (Bild 122). Untersuchen Sie zweimal die nach oben gereckten Arme, um den **Schlüssel zum Lagerraum im Keller** und eine **Trockenzellenbatterie** zu bekommen.

Rechts daneben liegt ein Stück Papier auf dem Bett. Die Notizen darauf berichten von einem Ring, der „im Keller des Kellers“ verloren ging. Sammeln Sie noch den **Erste-Hilfe-Kasten** (Bild 123) und die **Pistolenpatronen** ein, bevor Sie sich auf den Rückweg zum Fahrstuhl machen und in den dritten Stock hinauffahren.



122



123



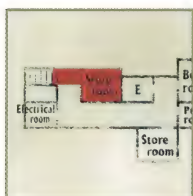
3. Etage

Auch dieser Flur wird von zwei Monstern bewacht. Sorgen Sie für klare Verhältnisse und betrachten Sie einmal die Tür direkt neben dem Fahrstuhl (Bild 124). Sie ist mit dem Gemälde einer Frau verziert, deren

Hände bizarrerweise plastisch aus dem Bild herausragen. In der Kammer S 11 liegen eine **Ampulle** und eine Schachtel mit **Patronen für die Pistole**. Das Schriftstück „**Sie ist ein engel**“ hat offenbar etwas mit der eigentümlichen Tür beim Fahrstuhl zu tun. In Raum S 3 werden Sie feststellen, daß Maria verschwunden

Südtreppe

Der Speicherpunkt Südtreppe, Krankenhaus bietet Ihnen die Gelegenheit, den Spielstand zu sichern (Bild 126). Sollten Sie auf der Suche nach Munition und Heilmitteln sein, können Sie dem Lagerraum (Store room) einen Besuch abstatten (davon wird später die Rede sein). Steigen Sie nun die Treppe hinab bis in den Keller. Alle anderen Etagen sind von hier aus nicht zugänglich. Unten hören Sie ein merkwürdiges Quäken, das Sie aber nicht weiter beachten müssen.



Keller

Das Gitter neben der Treppe können Sie nicht beseitigen, aber mit dem **Schlüssel zum Lagerraum im Keller** läßt sich die Tür öffnen. Dahinter liegen **Schrotpatronen** auf dem Boden. Untersuchen Sie die roten Handabdrücke an dem Regal (Bild 127) und

bestätigen Sie, daß Sie das Regal verschieben möchten. Eine Öffnung kommt zum Vorschein, die Sie natürlich ebenfalls untersuchen sollten.

Doch plötzlich erscheint Maria – und auch wenn die Wiedersehensfreude durch James' ungeschickte Wortwahl getrübt wird, beschließen die beiden, ab jetzt wieder gemeinsam nach Laura zu suchen.

Kümmern Sie sich um die Öffnung: Sie führt in einen Kellerraum, der nicht auf der Karte im Spiel verzeichnet ist. Heben Sie den **Kupferring** auf, der in der kleinen Pfütze vor



3. Etage

Steigen Sie in den Fahrstuhl im nördlichen Teil des Gebäudes (Bild 129) und drücken Sie auf den Knopf für die zweite Etage. Plötzlich erwacht das Radio zum Leben – selbst dann, wenn es ausgeschaltet war.

Ein unheimlicher Quizmaster bezeichnet James als heutigen Kandidaten und stellt drei Fragen, für die es je drei mögliche Antworten gibt. Die Fragen sind immer gleich, daher müssen Sie sich den Vortrag nicht in jedem neuen Spieldurchgang komplett anhören.

Weiter wird Ihnen mitgeteilt, daß, sollten Sie die richtigen Antworten wissen, Sie zum Lagerraum (Store room) im dritten Stock gehen sollen, um die Preise abzuholen. Kurz darauf hält der Lift im zweiten Stock.



129

ist. Nur einige leere Arzneifläschchen zeugen davon, daß sich hier jemand aufgehalten hat (Bild 125). Gehen Sie nun zum Treppenhaus im südlichen Teil dieser Etage.



124



125



126

Marias Füßen liegt (Bild 128). Nun können Sie die Leiter nutzen, um den Raum wieder zu verlassen. Ihr nächstes Ziel liegt im dritten Stock.



127



128

Trick or Treat

1. Wie heißt der Vergnügungspark von Silent Hill?

1. Fantasy Land
2. Silent Hill Amusement Park
3. Lakeside Amusement Park

2. Wie heißt der Mörder, der vor ein paar Jahren zwei Geschwister mit einer Axt umbrachte?

1. Walter Sullivan
2. Scott Fairbanks
3. Eric Gein

3. Wie heißt die Straße, die von South Vale nach Paleville um den See herumführt?

1. Bachman Road
2. Rendell Street
3. Nathan Avenue

Die Antworten auf die erste und dritte Frage finden Sie mit Hilfe der Karte von Silent Hill; die Lösung des zweiten Rätsels steht in einer Notiz im Inventar. Sie können aber auch bei den „Geheimnissen“ auf Seite 142 nachschlagen.

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



2. Etage

Gehen Sie zuerst in den Tagesraum (Day Room) auf dieser Etage, bevor Sie sich um die Preise von „Trick or Treat“ kümmern. Untersuchen Sie doch einmal den

Kühlschrank (Bild 130). Mit Marias Hilfe gelingt es, ihn zu öffnen. Im Inneren befindet sich ein **Bleiring**. Fahren Sie nun mit dem Fahrstuhl wieder nach oben.



130



3. Etage

Mit den beiden Ringen im Gepäck können Sie nun die Tür neben dem Fahrstuhl aufschließen. Der Text „Sie ist ein engel“ enthielt einen unauffälligen Hinweis: Die Passagen über die „Fadenbrücke“ und die „aufgedunsenen und häßlichen Leichen“

nehmen Bezug auf die Gravuren der Ringe.

Postieren Sie James vor dem Bild der Frau (Bild 131), öffnen Sie

das Inventar und benutzen Sie den **Kupferring** und den **Bleiring** - Sie können die beiden auch kombinieren. James steckt sie an die Hände, die aus dem Bild ragen und ein Klicken verrät, daß sich ein Schloß geöffnet hat. Bevor Sie die Tür passieren, sollten Sie allerdings noch im Lagerraum vorbeischaun.



131

Lagerraum (Store room)

Falls Sie diesen Raum nicht schon früher geplündert haben, liegen im Regal noch ein **Erste-Hilfe-Kasten**, **Patronen für die**

Pistole und **Schrotpatronen** (Bild 132). Seit dem mysteriösen Vorfall im Fahrstuhl ruht hier eine prachtvoll verzierte Truhe (Bild 133). Wenn Sie den Behälter untersuchen, entdecken Sie ein Tastenfeld, bei dem Sie die richtigen Antworten von „Trick or Treat“ eingeben sollen. „Q1“, „Q2“ und „Q3“ stehen für „Question 1, 2, 3“, also



132



133



134

Frage 1, 2, 3. Drücken Sie in jeder Zeile den richtigen Knopf, um den Deckel zu öffnen; dadurch erhalten Sie fünf Schachteln mit **Schrotpatronen** und zwei **Ampullen**.

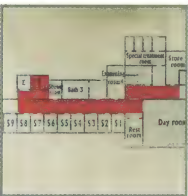
Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, löst der dritte Tastendruck eine Falle aus, die James' Status in den roten Bereich bringt (Bild 134). Sie erhalten keine zweite Chance, die Kiste bleibt für immer verschlossen.

Falls Sie die Antworten überprüfen möchten, schlagen Sie auf Seite 142 im Kapitel „Geheimnisse“ nach.

Nordtreppe

Nachdem Sie den Lagerraum leerräumen haben, sollten Sie nebenan im südlichen Treppenhaus unbedingt speichern. Betreten Sie als nächstes das nördliche Treppenhaus hinter dem Bild der Frau. Hier geht es nur abwärts weiter. Auf dem

ersten Absatz liegt ein blauer Umschlag am Boden (Bild 135). Der unbekannte Autor dieser Zeilen behauptet: „**Ich nahm den Schlüssel vom Direktor**“. Nur die Tür ganz tief unten im Keller läßt sich öffnen. Der Gang dahinter ist nicht mehr auf der Karte des Krankenhauses verzeichnet.



135

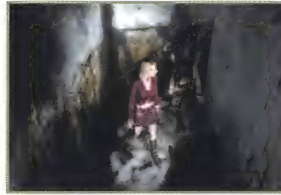
Sobald James die erste Ecke passiert hat, taucht aus heiterem Himmel der Pyramiden-Kopf hinter Maria auf. Nun müssen Sie schnellstmöglich das andere Ende dieser Passage erreichen, bevor Ihre Begleiterin von dem Monster über den Jordan geschickt wird. Leider beeilt sich Maria nicht besonders, obwohl sie mit einem Speer attackiert wird (Bild 136). Sie erkennen einen Treffer auch aus der Ferne an dem Schmerzenslaut, den Maria von sich gibt. Nach höchstens fünf Schlägen ist das Abenteuer vorbei ...

Sie können das Monster nicht besiegen, sondern höchstens für kurze Zeit langsamer machen – dabei riskieren Sie aber, Maria zu verletzen. Dauert der Kampf zu lange, wird das Pyramidenmonster eine ernste Gefahr für Maria.

Auf dem normalen Action-Level ist es kein allzu großes Problem, den rettenden Fahrstuhl zu erreichen (Bild 137). Auf „Schwer“ müssen Sie jedoch darauf achten, alle Kurven im Gang so eng wie möglich zu nehmen. Prägen Sie sich den

Verlauf des Korridors gut ein und berücksichtigen Sie, daß meist an dem Punkt eine Ecke kommt, an dem die Kameraperspektive wechselt. Sobald James in den Fahrstuhl gelaufen ist, nehmen die Ereignisse automatisch ihren Lauf. Sie können das, was geschieht, nicht beeinflussen – egal, wie schnell Sie auch rennen.

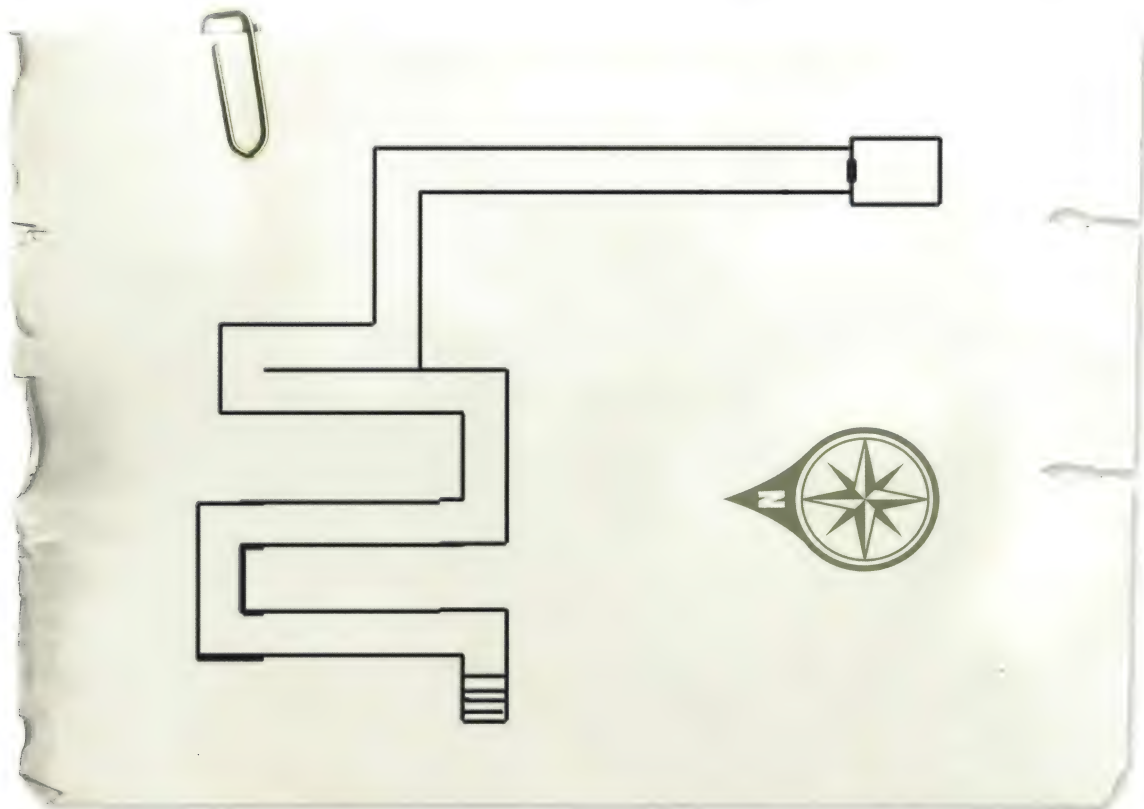
In ganz seltenen Fällen kommt es vor, daß der Pyramiden-Kopf an Maria vorbeigeht und James direkt attackiert. Das macht die Sache deutlich einfacher.



136



137

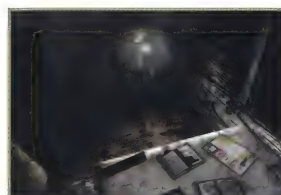


1. Etage

Der Fahrstuhl bringt James automatisch in den südlichen Teil der ersten Etage. Anschließend versagt er seinen Dienst, es gibt also kein Zurück mehr. Vorerst läßt sich nur die Tür zum Büro des Direktors öffnen (Director's room) (Bild 138). Dort ent-

decken Sie auf dem Schreibtisch eine Karte mit Notizen („Da ist ein Brief und ein Schraubenschlüssel“). James markiert drei Orte auf seiner Karte: Gonzales' Mexican Restaurant im östlichen Bezirk von Silent Hill, die Statue im westlichen Teil vom Rosewater Park und den Geschichtsforschungs-Verein. Danach geht noch der **Schlüssel zur Eingangshalle des Krankenhauses** in Ihren Besitz über.

In einer Zwischensequenz sieht James Laura, die draußen am Hospital Richtung Süden vorbeimarschiert. Verlassen Sie das Büro und gehen Sie zum Haupteingang im Osten der Etage (Bild 139). Mit dem **Schlüssel zur Eingangshalle des Krankenhauses** schließen Sie auf. Bevor Sie das Hospital verlassen, sollten Sie noch in der Eingangshalle rechts neben der Tür den Spielstand sichern.



138



139

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

83

„Anderes“ Silent Hill West

- Gegenstände**
- 32 Alter Bronzeschlüssel
 - 32 Einsatzort: Alter Bronzeschlüssel
 - 31 Einsatzort: Schraubenschlüssel
- Ausrüstung**
- Gesundheitsdrink x4
 - Erste-Hilfe-Kasten
 - Ampulle x3
 - Patronen für Pistole x5
 - Schrotpatronen x7
 - Gewehrpatronen x3
- Monster**
- Bubble Head Nurse x40
 - Mannequin
 - Mandarin x3



Carroll Street

Nach dem Verlassen des Krankenhauses macht sich James Gedanken über die Ereignisse der vergangenen Stunden. Danach geht es weiter. In Silent Hill hat sich einiges verändert: Der Nebel hat sich verzogen, es herrscht stockfinstere Nacht.

Neben den üblichen Monstern machen nun auch noch zahlreiche Bubble Head Nurses die Straßen unsicher (Bild 140) – dafür scheinen die Lying Figures ausgestorben zu sein ...

Der Rückweg ins Hospital bleibt Ihnen verschlossen, die Carroll Street ist im Norden weiterhin blockiert, und auch die Bar „Nacht des Himmels“ ist jetzt abgesperrt. Vor der Motorhaube des Trucks an der Ostseite der Straße liegen **Schrotpatronen** auf dem Asphalt. Im Süden steht Ihnen ein neues Stadtgebiet offen: Die Rendell Street wartet auf Sie.



140



Rendell Street

Die Straße erweist sich als wahre Fundgrube voller nützlicher Gegenstände. Im Westen wurden ein **Erste-Hilfe-Kasten** und ein **Gesundheitsdrink** vor einem Auto deponiert, und in der Ecke auf der anderen Straßenseite finden Sie **Patronen für die Pistole** und eine **Ampulle**. Auf dem Weg nach Osten in Richtung Munson Street entdecken Sie einen eingezäunten Bereich an der Nordseite der Rendell Street (Bild 141). Vor einem Schuppen liegen dort zweimal **Schrotpatronen** und eine Packung **Gewehrpatronen**. Die nehmen Sie natürlich mit, auch wenn Sie noch eine ganze Weile ohne die passende Waffe auskommen müssen. Ein paar Meter weiter östlich, neben einem Baum, finden Sie weitere **Gewehr-** und **Pistolenpatronen**, die von einer Bubble

Head Nurse bewacht werden. Noch weiter östlich, kurz vor der Munson Street, können Sie **Schrotpatronen** und einen **Gesundheitsdrink** aufheben (Bild 142). Biegen Sie nun nach rechts in die Munson Street ein, denn im Norden gibt es außer einer Straßensperre nichts zu entdecken. Vor der Barrikade am südlichen Ende hingegen warten zwei Schachteln mit **Patronen für die Pistole** auf dem Bürgersteig.



141



142



„Anderes“ Silent Hill Ost



Gegenstände

- 31 Schraubenschlüssel

Dokumente

- 23 An die Wand geschriebene Worte
24 „Der Schlüssel zur Gesellschaft“

Speicherpunkte

- 1 Wohnmobil
2 Parkplatz

Ausrüstung

- 3 Gesundheitsdrink x3
2 Erste-Hilfe-Kasten x2
3 Patronen für Pistole x8
5 Schrotpatronen x5
3 Gewehrpatronen x3

Monster

- Bubble Head Nurse (Typ B) x17
Mannequin x15

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

85

Saul Street (West)

Wenn Sie um die Ecke in die Saul Street gehen, stolpern Sie fast schon über zwei **Gesundheitsdrinks**. Laufen Sie nun weiter nach Osten und öffnen Sie das Tor der Unterführung.

Im Untergrund machen Sie die Bekanntschaft mit einem neuen Monster, dem Mandarin. Dieses Wesen hangelt sich unterhalb

der Gitter am Boden entlang (Bild 143). Wenn Sie zügig nach Osten weiterrennen, kann Ihnen praktisch nichts passieren. Am anderen Ende des Tunnels entriegeln Sie das Tor und schreiten hindurch.



143

Saul Street (Ost)

Nun befinden Sie sich wieder auf bekanntem Terrain (Bild 144). Sie stehen direkt vor dem Wohnwagen, in dem sie gleich wieder den Speicherpunkt „Wohnmobil“ nutzen können.

Wenn Sie möchten, können Sie den gesamten östlichen Stadtteil ablaufen und dabei eine große Menge an Heilmitteln und Munition einsacken. Auf der Übersichtskarte sind alle Fundorte verzeichnet. Falls Sie zu Beginn des Spiels nicht alles in Silent Hill Ost mitgenommen haben, können Sie dies nun nachholen. Alles, was Sie seinerzeit nicht beachtet haben, liegt noch an seinem alten Platz. Nur in die Martin Street kommen Sie nun

nicht mehr hinein. Im Wohnwagen befindet sich noch der Hinweis auf die Bar Neely's - und bei Neely finden Sie eine neue Nachricht (Bild 145) ... Leider helfen Ihnen die **an die Wand geschriebenen Worte** aber nicht wirklich weiter. Also sollten Sie sich um den letzten konkreten Tip kümmern: „Da ist ein Brief und ein Schraubenschlüssel“.



144



145



Gonzales' Restaurant

Gehen Sie weiter, hier gibt's nichts zu sehen. Laufen Sie auf der westlichen Straßenseite der Lindsey Street nach Norden. Wenn Sie sich dem zweiten Wohnhaus nähern, schwenkt die Kamera auf die Vogelperspektive (Bild 146). Auf der Treppe zum Hauseingang liegen zwei wichtige Objekte. Der Brief, in dem James seltsa-

merweise direkt angesprochen wird, trägt den Titel „Der Schlüssel zur Gesellschaft“. Die „betende Frau“ ist auf Ihrer Karte bereits markiert. Jetzt müssen Sie nur noch den **Schraubenschlüssel** aufheben und sich auf den Weg zum Rosewater Park machen.



146

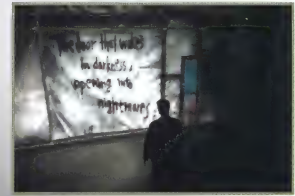


Katz Street (Ost)

Das Woodside Apartment ist verschlossen, also müssen Sie einen anderen Weg finden, der in den Nordwesten der Stadt führt. Das ist aber überhaupt kein

Problem. Gehen Sie einfach zum westlichen Ende der Katz Street; die Tür in der Absperrung läßt sich nun ohne Schlüssel

öffnen. Offenbar hat das Graffiti links neben der Tür doch eine tiefere Bedeutung (Bild 147): Die Tür ist tatsächlich in der Dunkelheit erwacht. Also können Sie auch davon ausgehen, daß neue Alpträume zu erwarten sind.



147



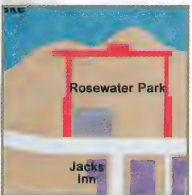
Katz Street (West)

Seit Ihrem letzten Besuch hat sich nicht viel verändert, lediglich eine **Ampulle** wurde im eingezäunten Bereich am westlichen Ende der Straße plaziert (Bild 148). Auch in diesem Stadtteil liegt alles, was Sie

zuvor nicht eingesammelt haben, noch an seinem alten Platz. Laufen Sie durch die Munson Street zum Rosewater Park und speichern Sie, wenn Sie möchten, bei Jacks Motel (Jack's Inn).



148



Rosewater Park

Im Park können Sie insgesamt vier Schachteln mit **Schrotpatronen** aufstöbern. Zwei davon liegen vor dem kleinen Haus westlich vom Parkplatz. Auf einer Bank am westlichen Rand hat jemand eine **Ampulle** vergessen. Entscheidend ist

jedoch, daß Sie die Statue der betenden Frau in der Mitte des westlichen Teils aufsuchen (Bild 149).

Untersuchen Sie den Boden hinter dem Denkmal und lassen Sie James dort graben: Ein kleiner Metallkasten kommt dabei zum Vorschein (Bild 150). Benutzen Sie den **Schraubenschlüssel**, um den Deckel zu öffnen. Der Inhalt ist ein **alter Bronzeschlüssel**.

Wie die Notizen der jüngsten Zeit deutlich zu verstehen geben, wird er sich beim Geschichtsforschungs-Verein als nützlich erweisen. Wenn Sie es nicht eilig haben, können Sie im östlichen Teil des Parks, in der Nähe der Gartenlaube, zwei Schachteln **Schrotpatronen** auflesen.



149



150



Nathan Avenue

Westlich vom Rosewater Park liegt eine Schachtel mit **Gewehrpatronen** kurz vor der eingestürzten Brücke am Ende der Avenue (Bild 151). Wenn Sie diesen Umweg zuvor gescheut haben, liegt dort immer noch die Schachtel mit **Pistolenpatronen**. Auch der **Erste-Hilfe-Kasten** wartet möglicherweise immer noch auf dem Parkplatz

rechts vom Geschichtsforschungs-Verein. Öffnen Sie die Tür zum Gebäude (Bild 152) mit dem **alten Bronzeschlüssel** und treten Sie ein.

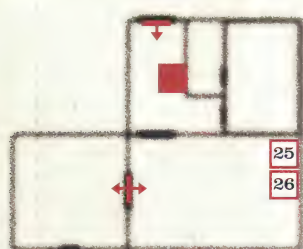


151



152

Der Geschichtsforschungs-Verein



Galerie



Brunnen

Keller

Gegenstände

- 33 Schlüssel mit Spiraltext
- 26 Einsatzort: Trockenzellenbatterie
- 33 Einsatzort: Schlüssel mit Spiraltext

Dokumente

- 25 „Uferlandschaft“
- 26 Gemälde mit Pyramiden-Kopf

Speicherpunkt

- Geschichtsforschungs-Verein (Historical Society Building)

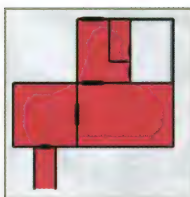
Ausrüstung

- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole

Monster

- Lying Figure x4
- Creepers

Die Galerie



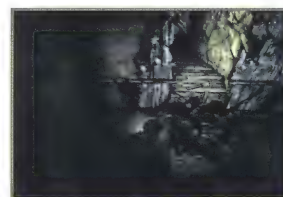
Die Gelegenheit zum Speichern bietet sich direkt hinter dem Eingang des Vereins. Für die nächsten Räume gibt es keine Karte im Spiel. Wenn Sie im hinteren Teil des Gebäudes die Gemälde betrachten (Bild 153), werden zwei davon als Notiz gespeichert:

Die Information zur „Uferlandschaft“ - obwohl das entsprechende Bild gar nicht mehr an seinem Platz hängt - und das **Gemälde mit Pyramiden-Kopf**. Auch im Nebenraum hängen ein paar Bilder. Hier erregt jedoch vor allem ein Loch in der

Nordwand Ihre Aufmerksamkeit. Ein scheinbar endloser Gang dahinter führt schräg nach unten (Bild 154). Durch die Tür am Ende betreten Sie einen Kellerraum.



153



154

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Der Keller

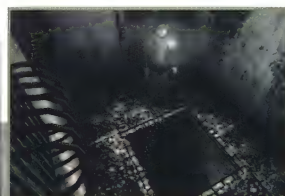
Auf dem Tisch neben der Tür liegt ein Dokument, das auf den 11. September 1820 datiert ist. Der Text wird zwar nicht als Notiz gespeichert, wirft aber dennoch neue Fragen auf. Nehmen Sie den **Erste-Hilfe-Kasten** vom Tisch und gehen Sie

durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes. Vorsicht, zwei Monster machen diesen Gang unsicher (Bild 155). Gehen Sie zuerst nach links und bei nächster Gelegenheit nach rechts. Im Raum hinter der Tür auf der rechten Seite entdecken Sie **Patronen für die Pistole** – und weitere Bilder. Eines zeigt das Gefangenenlager Toluca, das im amerikanischen Bürgerkrieg

errichtet wurde, also Mitte des 19. Jahrhunderts. Verlassen Sie die Kammer und folgen Sie dem Gang bis er endet. Hinter der dortigen Tür klappt ein schwarzes Loch im Boden, wie Sie es im Geschichtsforschungs-Verein auf einem Foto gesehen haben (Bild 156). Untersuchen Sie den Abgrund, fassen Sie sich ein Herz ... und springen Sie hinein.



155



156



Im Brunnen

James kommt am kühlen Grunde eines Brunnens wieder auf die Beine. Es scheint keinen Ausgang zu geben und es ist unmöglich, an der glatten Wand wieder hinaufzuklettern.

Wenn Sie die Wand jedoch genau absuchen, entdecken Sie eine auffällige Stelle, die sich anders anfühlt. Damit Sie nicht allzu lange suchen müssen, drehen Sie James am besten gleich zu Beginn um etwa 90 Grad nach links und untersuchen Sie den Teil der Wand, der dann vor ihm liegt. Greifen Sie zu einer Schlagwaffe und bearbeiten Sie die Wand, sobald Sie die Schwachstelle gefunden haben. Eine Tür kommt zum Vorschein, durch die Sie die Kanalisation betreten (Bild 157).



157

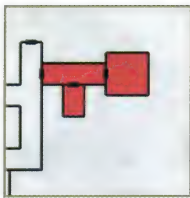
Die Kanalisation

Links versperrt ein Gitter den Weg, also können Sie nur nach rechts waten. Nach einigen Metern erreichen Sie einen Gang mit zwei Türen, von denen sich eine öffnen lässt. Der Korridor dahinter endet in einem Schacht, der wie ein vertikal verlaufender Flur aussieht (Bild 158). Für das

Bodengitter fehlt Ihnen noch der passende Schlüssel. Machen Sie also auf dem Absatz kehrt und betreten Sie den einzigen Raum, der an diesem Gang liegt.



158



Kakerlakenraum

Wundern Sie sich nicht über den Namen dieser kleinen Kammer – die Frage klärt sich schneller, als Ihnen lieb sein wird. Sobald Sie den **Schlüssel mit Spiraltext** vom Boden aufheben, erlischt die Taschenlampe.

Es spielt keine Rolle, ob Sie sparsam mit dem Licht umgegangen sind oder nicht – die Lampe quittiert hier immer ihren Dienst. Bevor Sie sich um dieses Problem kümmern, stellen Sie James an den rechten Rand der Tür, die sich nicht mehr öffnen läßt. Verwenden Sie anschließend im Inventar die **Trockenzellenbatterie**, die Sie im Krankenhaus gefunden haben. Zeitgleich mit dem Schließen des Inventars sollten Sie beginnen, die **⊗**-Taste zu drücken, damit Sie sofort die Tastatur neben der Tür untersuchen können.

Jede Sekunde zählt, denn der gesamte Raum ist plötzlich mit Creepers gefüllt. An Wänden und Boden wimmelt es von den bis-sigen Insekten (Bild 159). Es hat wenig Zweck, die unzähligen Monster zu bekämpfen, denn es kommen immer neue nach – verlassen Sie lieber den ungastlichen Raum, sobald sich die Tür öffnen läßt. Gehen Sie zum Gitter im Boden zurück, verwenden Sie den **Schlüssel mit Spiraltext** im Inventar und springen Sie in den Schacht.



159

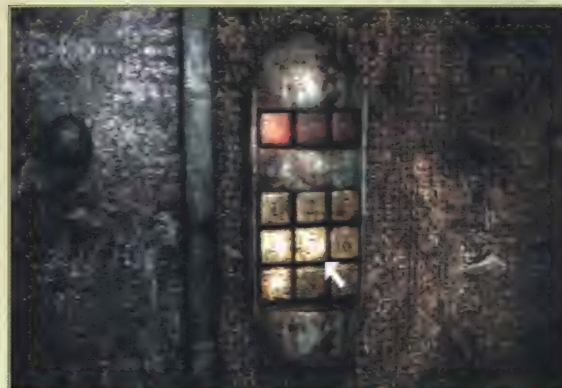


Sesam öffne dich

Falls Sie Hinweise für dieses Rätsel vermissen: Lassen Sie sich keine grauen Haare wachsen, es gab keine Tips zu dem Zahlencode (der in jedem Spieldurchgang anders ist). Alles was Sie wissen müssen, sehen Sie auf dem Bildschirm. Drei der Tasten, je nach Rätsel-Level auch zwei, sind weniger verdreckt als die anderen (Bild 160). Und das bedeutet, daß diese Tasten häufiger benutzt wurden ... Drücken Sie eine Taste, leuchtet eins der drei Lämpchen über dem Zahlenfeld auf. Es gibt sechs mögliche Codes, um die Tür zu öffnen. Sind z.B. die Tasten 1, 2 und 5 sauber, sind folgende Kombinationen möglich: 125, 152, 215, 251, 512 oder 521. Falls der Zahlencode nur zwei Tasten benötigt, bleiben trotzdem sechs Varianten übrig; am Beispiel 1 und 2: 112, 121, 211, 122, 212 oder 221.

Probieren Sie's einfach aus. Ein Tip: Oft beginnt der Code mit der höchsten Zahl und endet mit der mittleren ... Haben Sie richtig gewählt, ertönt ein freundliches „Pling“ – drehen Sie James sofort ein wenig nach links und öffnen Sie

die Tür. War die Wahl falsch, ertönt ein weniger angenehmes Geräusch. Drücken Sie schnell auf die **⊗**-Taste, um die Tastatur erneut zu untersuchen. Je länger Sie warten, desto häufiger werden die Creepers beißen.



160

Gefängnis (Toluca Prison)

Karte

-  Karte des Gefängnisses

Gegenstände

-  34 Tafel „Gefräßiges Schwein“
-  35 Tafel „Die Verführerin“
-  36 Wachspuppe
-  37 Tafel „Der Unterdrücker“
-  34 Einsatzort: Tafel „Gefräßiges Schwein“
-  35 Einsatzort: Tafel „Die Verführerin“
-  37 Einsatzort: Tafel „Der Unterdrücker“
-  38 Hufeisen
-  39 Feuerzeug
-  40 Jagdgewehr
-  36 Einsatzort: Wachspuppe
-  38 Einsatzort: Hufeisen
-  39 Einsatzort: Feuerzeug

Dokumente

-  27 Gemälde 1-3, aus der Zelle
-  28 Inschrift auf dem Galgen
-  29 Die Legende vom See
-  30 Tagebuch eines Gefängniswärters

Speicherpunkte

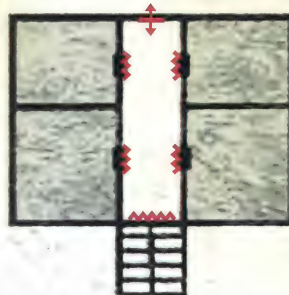
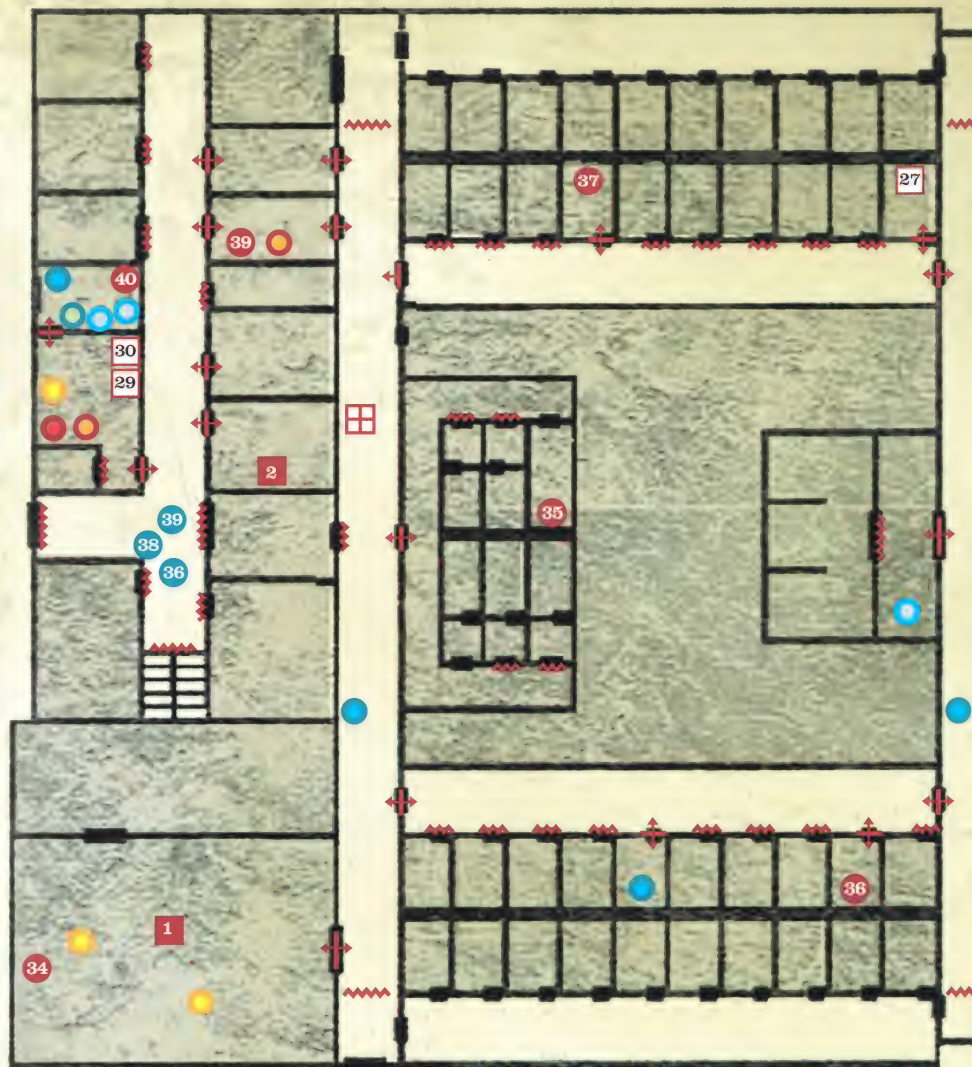
-  1 Gefängnis-Cafeteria
-  2 Gefängnistoailette

Ausrüstung

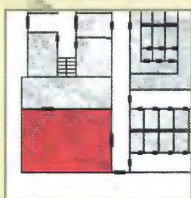
-  Gesundheitsdrink x3
-  Erste-Hilfe-Kasten x2
-  Ampulle
-  Patronen für Pistole x4
-  Schrotpatronen
-  Gewehrpatronen x3

Monster

- Lying Figure x12
- Gefangene x2



B1F (Keller)

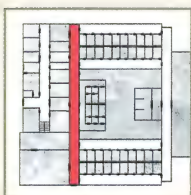


Speisezimmer

Eddie ist das erste, was James sieht, als er sich von einem neuerlichen Sprung in den Abgrund erholt (Bild 161). Neben ihm liegt ein regloser Körper, die Situation scheint eindeutig zu sein. Eddie behauptet, den Unbekannten umgelegt zu haben,

weil dieser sich über ihn lustig gemacht hätte ... Als James entsetzt nachfragt, verkündet Eddie, er hätte nur einen Witz gemacht, und verschwindet.

Nach dem Ende der Sequenz steht James am östlichen Ende des Raumes. Neben ihm führt eine Tür hinaus auf den Gang.



Westlicher Korridor

Drehen Sie James nach links und laufen Sie den Gang entlang. Zuerst passieren Sie eine offene Gittertür. Nehmen Sie die **Patronen für die Pistole** links vom Tisch und gehen

Sie dann weiter. Aber Vorsicht, Sie sind nicht allein: eine Lying Figure leistet Ihnen Gesellschaft. Nach einigen Metern sehen Sie

Sie haben die Chance, zwei **Gesundheitsdrinks** in diesem Raum einzusammeln und in der Gefängnis-Cafeteria zu speichern. Vergessen Sie nicht die **Tafel „Gefräßiges Schwein“**, die auf der westlichen Seite des Raumes liegt (Bild 162). Nun können Sie hinaus auf den Gang gehen und sich um die Karte kümmern.



161



162

linker Hand einen weiteren Tisch (Bild 163). Darauf liegt die **Karte des Gefängnisses**, die Ihnen die Orientierung deutlich erleichtert. Gehen Sie als nächstes zur Tür zurück, die in der Mitte dieses Korridors nach Osten führt.



163



Duschraum

Auch hier schieben zwei Monster Wache: Je eine Lying Figure lauert im Norden und Süden hinter den Ecken. Wenden Sie sich nach Norden und betreten Sie die Dusche am Ende des Gangs (Bild 164). Heben Sie die **Tafel „Die Verführerin“** vom Boden auf und kehren Sie auf den Korridor zurück. Wenden Sie sich nach Süden und öffnen Sie die Tür, die kurz vor dem Ende des Flures nach Osten führt.



164



Südlicher Zellentrakt

Vor sich sehen Sie einen langen Korridor mit zehn Zellen auf der rechten Seite. Bewegen Sie sich dicht an der linken Wand vorwärts, um den Angriffen der Lying Figures aus der zweiten und sechsten Zelle zu entgehen (Bild 165). Ein weiteres Monster kommt im Gang auf Sie zu. Die Tür der fünften Zelle steht offen, drinnen liegen **Patronen für die Pistole** auf einer Pritsche. Auch in der neunten Zelle ist Tag der offenen Tür.

Gehen Sie unbedingt hinein und nehmen Sie die **Wachspuppe** mit (Bild 166) – die okkulten Bücher, die überall herumliegen, sagen James leider gar nichts. Betreten Sie nun den östlichen Korridor.



165



166

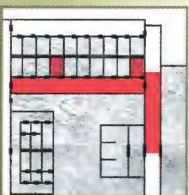


Östlicher Korridor

Wie üblich hausen auch hier zwei Monster, von denen sich eines am südlichen Ende des Korridors aufhält. Kümern Sie sich darum oder laufen Sie gleich nach Norden. Auf dem ersten Tisch auf der linken Seite liegen **Patronen für die Pistole**. Sie können in der Mitte des Korridors das Zimmer im Westen betreten, um zusätzliche **Gewehrpatronen** zu finden. Eröffnen Sie sofort das Feuer, wenn Sie die Tür durchschreiten, um den Angreifer dahinter abzuwehren (Bild 167). Der nördliche Zellentrakt ist Ihr nächstes Ziel.



167

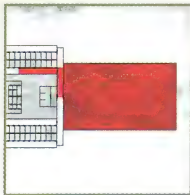


Nördlicher Zellentrakt

Gleich in der ersten Zelle rechts können Sie drei Gemälde bewundern, die als Notizen gespeichert werden: **Gemälde 1-3, aus der Zelle**. Wirklich hilfreich ist das irre Gekritzel aber nicht. Statten Sie der siebten Zelle einen Besuch ab, um die **Tafel „Der Unterdrücker“** zu bekommen (Bild 168). Wenn Sie die Zelle verlassen wollen, stellen Sie fest, daß sich die Tür nicht mehr öffnen läßt. Keine Panik, versuchen Sie es einfach so oft, bis die Tür nachgibt. Mit den drei verschiedenen Tafeln im Gepäck sollten Sie nun in den östlichen Korridor zurückkehren. Öffnen Sie die Tür, die in der Mitte des Gangs nach Osten auf den Hof führt.



168



Gefängnishof

Gehen Sie zur Mitte des recht großen Areal (Bild 169) und untersuchen Sie das Bild und die **Inskription auf dem Galgen**: Von drei Sünden ist dort die Rede, und drei Vertiefungen wirken auffällig leer. Öffnen Sie das Inventar und kombinieren Sie die

Objekte, die Sünden repräsentieren – die **Tafeln „Gefräßiges Schwein“**, **„Die Verführerin“** und **„Der Unterdrücker“**. Setzen Sie die Tafeln in die Vertiefungen ein, um die richtige Position müssen Sie sich keine Gedanken machen – und auch nicht um die Geräuschkulisse. Auf der Rückseite des Gerüsts führt eine

Treppe zu den drei Stricken, aber die sind für Sie ohne Bedeutung. Machen Sie kehrt und gehen Sie zur Tür zurück. Siehe da: Am Türgriff hängt ein **Hufeisen** (Bild 170). Gehen Sie nun in den nördlichen Korridor. Die Tür am westlichen Ende läßt sich von dieser Seite aus entriegeln.



169



170



Westlicher Korridor

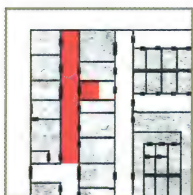
Die zwei Türen am Nordende des Korridors haben Sie bislang noch nicht beachtet. Durch die erste betreten Sie ein Besucherzimmer, in dem Sie einen **Erste-Hilfe-Kasten** finden. Auf der anderen Seite der Trennscheibe sehen Sie ein Objekt, das Sie

momentan nicht zu fassen bekommen. Also nehmen Sie sich die andere Tür vor. In diesem Besucherraum ist die Barriere zer-

stört (Bild 171), Sie können den Korridor für Besucher ganz im Westen des Gefängnis Komplexes betreten. Wenn Sie eine vorsichtige Natur sind, schalten Sie besser die Taschenlampe aus, bevor Sie die Tür öffnen, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen.



171

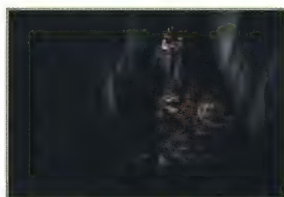


Korridor für Besucher

Links und rechts warten zwei Lying Figures darauf, James einen herzlichen Empfang zu bereiten. Entscheiden Sie sich für eine Seite und laufen Sie an einer Kreatur vorbei, um den Rücken freizubekommen. Erst danach sollten Sie die

Monster angreifen (Bild 172). Nachdem Sie für geordnete Verhältnisse gesorgt haben, können Sie das Besucherzimmer aufsuchen, in dem Sie zuvor das auffällige Objekt gesehen

haben. Von dieser Seite aus können Sie das **Feuerzeug** einstekken (Bild 173). Rechnen Sie damit, daß sich eines der Monster auf dem Flur inzwischen wieder erholt hat.



172



173



Gästetoiletten

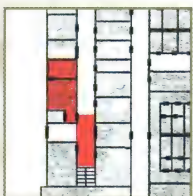
In der nördlichen Damentoilette entdecken Sie eine verschlossene Kabine. Untersuchen Sie diese ruhig – James wird höflich anklöpfen. Wenn er sich abwendet, um den Raum wieder zu verlassen, ertönt ein lauter Knall.

Dieser Vorfall hat keine tiefere Bedeutung, also können Sie sich den Besuch sparen. Was hat James auch auf der Damentoilette

zu suchen? Das Herren-WC nebenan im Süden ist nicht nur angemessener, es enthält sogar einen Speicherpunkt – die Gefängnistoailette (Bild 174). Das Büro auf der anderen Seite des Besuchergangs ist Ihre nächste Anlaufstelle.



174



Büro

Sie sollten mal wieder gründlich auftanken, sich eine neue Waffe zulegen und weitere Informationen sammeln. Das Büro bietet die passende Gelegenheit. Schalten Sie zuerst den Gegner aus (Bild 175) und schauen Sie

sich um. Sie finden **Schrotpatronen**, einen **Erste-Hilfe-Kasten**, einen **Gesundheitsdrink** und zwei Dokumente: Im Magazin auf dem Schreibtisch steht etwas über die **Legende vom See**, links im Regal liegt das **Tagebuch eines Gefängniswärters**. In dem kleinen Raum nördlich finden Sie **Schrot-** und **Pistolenspatronen**, zweimal

Gewehrpatronen und endlich auch eine neue Schußwaffe, das **Jagdgewehr** (Bild 176). Gehen Sie nun in den Besucherkorridor und öffnen Sie die Tür ganz im Süden.



175



176



Eingangsbereich

Im Westen liegt der Ein- und Ausgang des Gefängnisses, aber diese Tür lässt sich nicht öffnen - wie kaum anders zu erwarten war. Also müssen Sie mit der Abdeckung am Boden vorliebnehmen.

Dort, wo einst ein Griff angebracht war, ist jetzt nur noch eine Vertiefung zu sehen. Und dort müssen Sie etwas einsetzen, auf das man so schnell nicht kommt ... Öffnen Sie das Inventar und kombinieren Sie **Wachspuppe**, **Hufeisen** und **Feuerzeug**. So basteln Sie einen provisorischen Griff, mit dem Sie die Abdeckung öffnen (Bild 177). Überprüfen Sie noch einmal, ob Sie alles von Interesse im Gefängnis eingesammelt haben, und springen Sie in das Loch hinab.

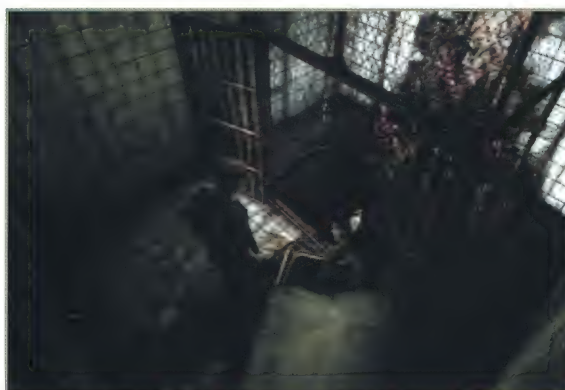


177

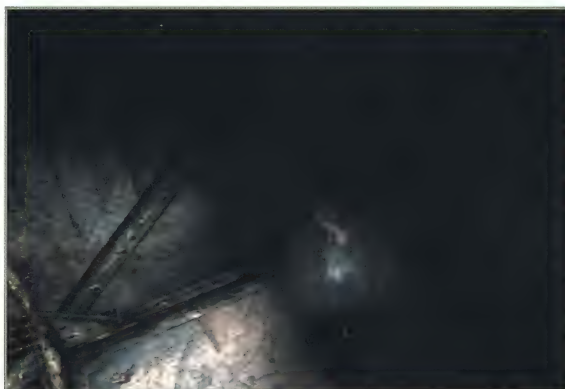
Keller

Durch die Tür im Norden betreten Sie eine Totenstätte (die folgenden Räume sind nicht auf der Karte im Spiel verzeichnet). Wenn Sie die Löcher in den Wänden untersuchen, macht James verschiedene unangenehme Beobachtungen, aber es gibt hier nichts Nützliches zu finden. Durchqueren Sie den Raum, und Sie entdecken nebenan erneut ein tiefes Loch (Bild 178).

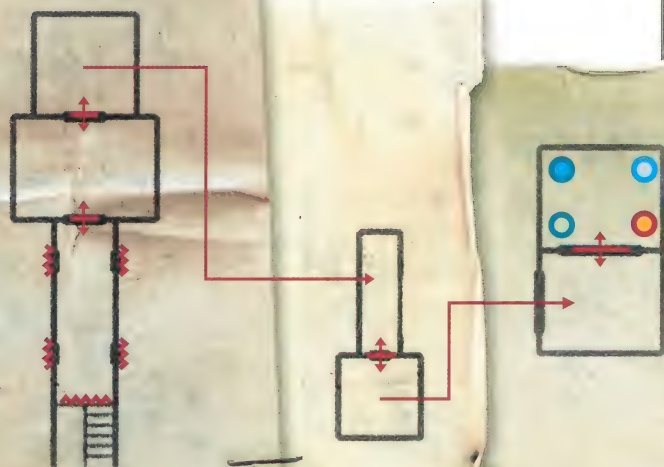
Unerschrocken springen Sie hinunter - nur um hinter einer Tür einen weiteren Abgrund zu entdecken. Eine prima Gelegenheit, damit James seinem Hobby (in tiefe Löcher springen) nachgehen kann. Nachdem sich James wieder aufgerappelt hat, können Sie einen Fahrstuhl betreten, der sich automatisch nach unten in Bewegung setzt (Bild 179). Auf dem Boden liegt ein **Erste-Hilfe-Kasten** - sowie **Schrot-**, **Gewehr-** und **Pistolenpatronen**. Nachdem der Fahrstuhl eine halbe Ewigkeit nach unten gefahren ist, öffnet sich die Tür, und Sie können Ihre Position wieder auf der Karte im Spiel überprüfen.



178



179



Ausrüstung

- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für Pistole
- Schrotpatronen
- Gewehrpatronen



Labyrinth

Gegenstände

- 41 Drahtschere
- 42 Großes Messer
- 41 Einsatzort: Drahtschere
- 43 Schlüssel des fälschlich Angeklagten
- 43 Einsatzort: Schlüssel des fälschlich Angeklagten

Dokumente

- 31 Blutgetränkte Zeitung
- 32 „Tote Männer, tote Männer“

Speicherpunkte

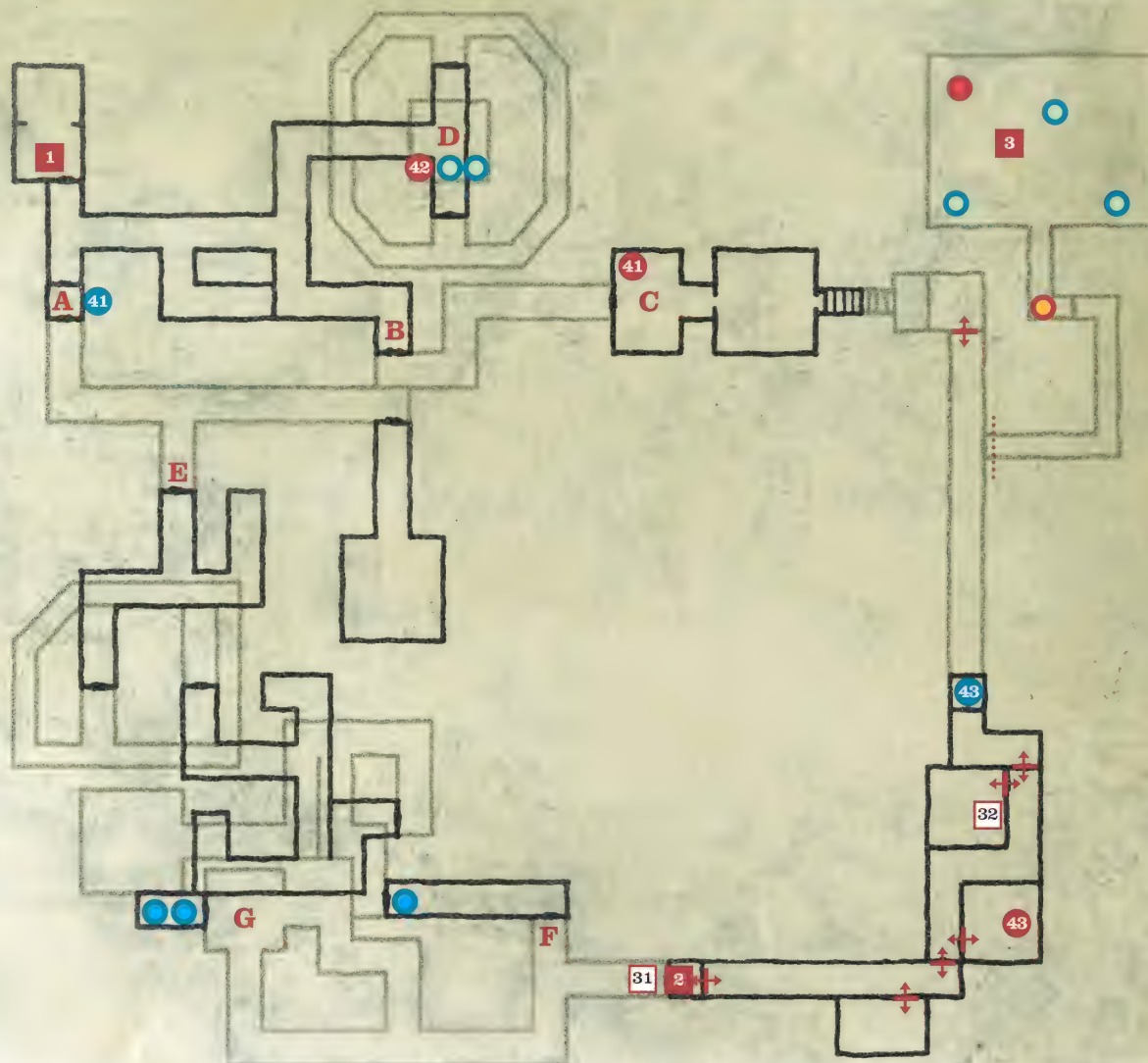
- 1 Aufzug
- 2 Flur, Labyrinth
- 3 Katakombe

Ausrüstung

- Erste-Hilfe-Kasten
- Ampulle
- Patronen für Pistole x3
- Schrotpatronen x5

Monster

- Abstract Daddy
- Lying Figure x18
- Mandarin x3
- Rotes Pyramidending (Typ B) x2



Zur besseren Orientierung zeigt diese Karte die beiden Ebenen des Labyrinths übereinander. Die obere Ebene ist durch schwarze Umriss gekennzeichnet, die untere Ebene durch grüne.

Charaktere

So spielen Sie

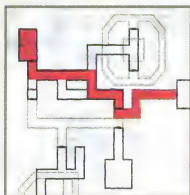
Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Beim Fahrstuhl

Wie Sie auf der Karte im Spiel sehen können, gibt es zwei Ebenen unterhalb des Gefängnisses. Allerdings müssen Sie diesmal auf eine vollständige Karte der Räume und Gänge verzichten; es wird nur die Umgebung eingezeichnet, die Sie mit einer eingeschalteten Taschenlampe passiert haben.

Durch die einzige Tür, die aus dem Raum mit dem Speicherpunkt „Aufzug“ herausführt, betreten Sie das Labyrinth. Der Weg nach Süden ist durch Drähte versperrt (Karte auf Seite 95, Punkt A), Sie benötigen ein spezielles Werkzeug, um sie zu durchtrennen. Wenden Sie sich also nach Osten, und nehmen

Sie sich vor den drei Monstern in acht, die dort ihr Unwesen treiben (Bild 180). Am Ende des Korridors biegen Sie nach Süden ab und gehen bis zur Leiter, die Sie hinunterklettern (Punkt B). Zwei weitere Monster warten schon auf James (Bild 181). Durchwaten Sie diesen kleinen Teil der Kanalisation und klettern Sie am anderen Ende die Leiter hinauf.



180

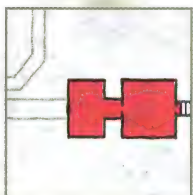


181

Die rotierende Kammer

In der Mitte des Raumes sehen Sie einen Steinwürfel (Punkt C). Die sechs Flächen sind mit Gesichtern verziert, die sich durch die Augenfarbe unterscheiden. Hinter dem

Objekt können Sie eine würfelförmige Kammer betreten. Schauen Sie sich dort einmal um, indem Sie **[L2]** gedrückt halten und den rechten Analogstick bewegen. An den Wänden, der Decke und dem Boden sind Türrahmen zu erkennen (Bild 182). Auf der Karte im Spiel sehen Sie im Osten des



Raumes eine Treppe; den Zugang müssen Sie allerdings erst freilegen.

Untersuchen Sie den Steinwürfel von der östlichen Seite – Sie können ihn mit den Richtungstasten nach links oder rechts drehen. Zudem verläuft eine Achse horizontal durch den Würfel. Vor dem grünen und dem gelben Gesicht können Sie die Aufhängung erkennen (Bild 183).

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den

Stein um diese Achse zu drehen. Mit dem Würfel rotiert auch die Kammer im Osten. In einigen Positionen verschwindet der Durchgang hinter James, und Sie können den Nachbarraum nicht mehr betreten. Es gibt im Spiel keinen Hinweis zu diesem Mechanismus – es wird erwartet, daß Sie die Zusammenhänge selbst herausfinden.

Schauen Sie sich in der Kammer aufmerksam um und suchen Sie zwei Türrahmen, die sich exakt gegenüberliegen. Dann drehen Sie den Steinwürfel so, daß die beiden Türen eine Passage von Westen nach Osten durch die Kammer ermöglichen (Bild 184).

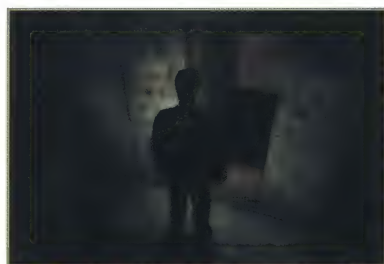
Haben Sie als Rätsel-Level „Normal“ oder „Leicht“ gewählt, ist die Lösung immer gleich – schlagen Sie einfach bei den „Geheimnissen“ auf Seite 142 nach. Auf „Schwer“ hingegen wird die Anordnung der Türen vom Zufall bestimmt. Sie müssen die korrekte Position durch Beobachtung selbst herausfinden. Zur Not probieren Sie einfach alle 16 möglichen Positionen des Würfels aus, bis Sie die passende finden.



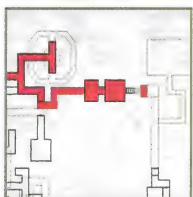
182



183



184



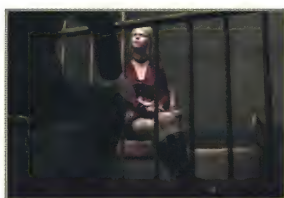
Das Wiedersehen

Wenn Sie die Treppe im Osten der Kammer hinabsteigen, können Sie ein überraschendes Wiedersehen feiern (Bild 185) – Maria ist im Kellergang des Krankenhauses offenbar nicht ums Leben gekommen.

Allerdings scheint sie sich an diesen

Vorfall auch gar nicht zu erinnern. Leider sind Maria und James durch ein Gitter getrennt. Auf der anderen Seite erkennen Sie eine Tür, also müssen Sie nun einen Zugang zu diesem Raum finden. Gehen Sie nach dem Gespräch in den Raum mit dem Steinkopf-Würfel zurück. Neben dem Ausgang im Westen sehen Sie einen offenen Sicherungskasten, in dem eine

Drahtschere hängt (Bild 186). Bevor Sie das Werkzeug benutzen, um die Drähte bei Punkt A zu durchtrennen, sollten Sie noch die mächtigste Schlagwaffe im Spiel organisieren ... Treten Sie den Rückweg durch die Kanalisation an und gehen Sie zu den beiden Leitern bei Punkt D.



185



186



Das große Messer

Beide Leitern bei Punkt D führen in die gleiche Passage hinab. Benutzen Sie am besten die Leiter im Norden, damit Sie nicht gleich einem sehr unangenehmen Gegner in die Arme laufen: Über den achteckigen Korridor wacht ein Pyramiden-

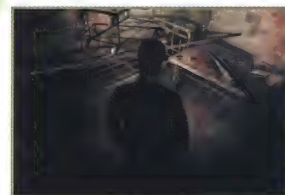
Kopf, der sich fast immer in der Nähe der südlichen Leiter aufhält (Bild 187). Gegen die Kreatur ist kein Kraut gewachsen, also gehen Sie ihr am besten aus dem Weg.

Unter den Gittern im Achteckgang hängen Mandarins – solange James nicht stehenbleibt, wird er nicht behelligt. Eilen Sie von der nördlichen Leiter aus nach links in den kleinen Gang, der in den zentralen Raum führt: Auf einem Tisch liegen zweimal **Schrotpatronen** – und ein **großes Messer** (Bild 188).

Nun besitzen Sie die mächtige Waffe, mit der das Pyramidenmonster im Blue Creek Apartment Angst und Schrecken verbreitet hat. Wenn Sie das Messer benutzen, kann sich James allerdings kaum noch bewegen, deshalb sollten Sie diese Waffe nur zu besonderen Anlässen verwenden. Im Inventar dagegen spielt das Gewicht des Messers glücklicherweise keine Rolle. Jetzt können Sie sich um die Drähte im oberen Gang kümmern.



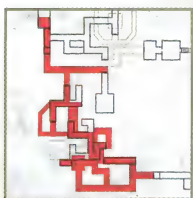
187



188

Der Weg durchs Labyrinth

Mit der **Drahtschere** zerschneiden Sie die Drähte bei Punkt A (Bild 189). Bevor Sie die Leiter dahinter hinabsteigen, können Sie beim Fahrstuhl noch einmal speichern. Falls Sie keine Probleme haben, sich im Dunkeln zu orientieren, können Sie an den meisten Monstern relativ gefahrlos vorbeilaufen – je nach Action-Level sogar mit eingeschalteter Taschenlampe. Verlassen Sie die Kanalisation über die erste Treppe im Süden (Punkt E). Die zweite Leiter am Ende dieser Passage führt Sie nur in eine Sackgasse. Folgen Sie dem Weg durchs Labyrinth bis zum kurzen West-Ost-Korridor im Süden der oberen Etage. Dort liegen **Patronen für die Pistole** auf dem Boden. Nachdem Sie die nächste Leiter hinuntergeklaut sind, haben Sie bei Punkt F die Möglichkeit, das Labyrinth über die nächste Leiter im Osten zu verlassen.



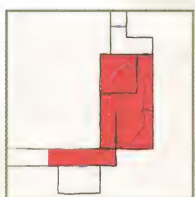
Wenn Sie jedoch dem Gang nach Westen folgen, begegnen Sie einem weiteren unbesiegbaren Pyramiden-Kopf (Bild 190). Dank der Abzweigung im Gang können Sie dennoch die rechteckige Kammer bei Punkt G erreichen. Über die Leiter an der westlichen Wand erreichen Sie eine kurze Sackgasse im Südosten der oberen Etage. Dort können Sie zwei Schachteln mit **Pistolenpatronen** aufnehmen, bevor Sie zu Punkt F zurückgehen. Der Pyramiden-Kopf versperrt Ihnen unten höchstwahrscheinlich den Weg – locken Sie das Monster in einen der beiden Tunnel und benutzen Sie den anderen, um es zu umgehen.



189



190



Flur, Labyrinth

Dank der Leiter östlich von Punkt F lassen Sie das Labyrinth hinter sich. In dem kleinen Raum liegt eine **blutgetränkte Zeitung**, die teilweise lesbar ist (Bild 191). Sie liefert Informationen über die Vergangenheit

einer Person, der Sie in Kürze wieder begegnen werden ... Nehmen Sie die Schrotflinte zur Hand und nutzen Sie den

Speicherpunkt „Flur, Labyrinth“, bevor Sie die Tür öffnen. Der Boden des Korridors ist von Zeitungen bedeckt, die seltsamerweise das aktuelle Datum tragen. Plötzlich hört James einen Schrei und betritt automatisch einen Raum im Süden. Nach einer kurzen Zwischensequenz bekommen Sie es mit einem neuen Gegner zu tun (Bild 192).



191



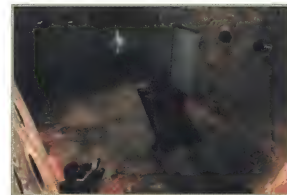
192

Abstract Daddy

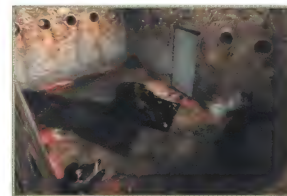
Das Monster ist zwar recht langsam, aber seine Attacken haben eine erstaunliche Reichweite. Abstract Daddy richtet sich blitzschnell auf und packt James am Kopf. Drücken Sie sofort schnell verschiedene Richtungstasten, Schultertasten und die -Taste, um die tödliche Umklammerung zu lösen. Drücken Sie danach zur Sicherheit die -Taste, um James zu heilen.

Machen Sie zuerst ein paar Schritte rückwärts, bis James in der oberen Ecke steht (Bild 193). Feuern Sie zweimal mit der Schrotflinte. Das Monster geht kurz zu Boden – wo man es kaum verletzen kann. Nutzen Sie die Zeit, um in die linke Ecke hinüberzuwechseln, und schießen Sie dort wieder zweimal,

wenn Sie noch genügend Platz haben. Laufen Sie danach sofort in die vordere Ecke der Kammer und schießen Sie erneut (Bild 194). Anschließend müssen Sie sich wieder in die obere Ecke zurückziehen ... Wenn Sie das Timing beherrschen, können Sie den Kampf schnell beenden, ohne verletzt zu werden. In der folgenden Sequenz kommt es zu einem hitzigen Wortwechsel zwischen Angela und James. Nachdem sie aus dem Raum gestürmt ist, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Gehen Sie auf den Korridor hinaus und durch die Tür am östlichen Ende.

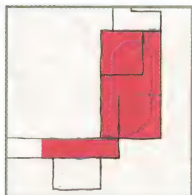


193



194

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	14	30		
Stahlrohr	12	26		
Großes Messer	1	1		
Pistole	12-16	44-48	75	
Schrotflinte	2-3	4-6	8-10	9-15
Jagdgewehr	2	6-7	11-12	16-17



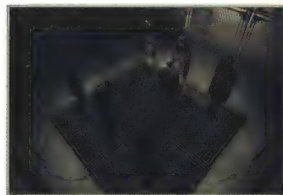
Exekutionsräume

Drehen Sie James nach rechts, sobald Sie den Flur bei Punkt H betreten haben; die Tür im Osten können Sie sonst leicht übersehen. Im Raum dahinter wurden sechs Verurteilte aufgehängt. Untersuchen Sie nacheinander alle Körper von der Mitte

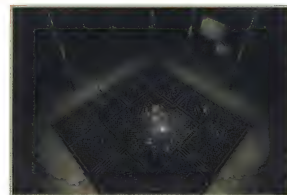
des Raumes aus (Bild 195), um lesen zu können, welche Verbrechen die armen Sünder begangen haben.

Verlassen Sie nun diesen unschönen Ort und gehen Sie nach Norden. Öffnen Sie am Ende des Flurs die Tür auf der linken Seite. Sie führt in eine Kammer, die quasi ein Spiegelbild des vorherigen Raumes ist (Bild 196) – allerdings baumeln hier nur

sechs leere Schlingen von der Decke. Untersuchen Sie die beiden Schilder am Gitter neben der Eingangstür: Das Gedicht „**Tote Männer, tote Männer**“ liefert die Information, die Sie benötigen, um das Rätsel der Exekutionsräume zu lösen. Als Belohnung erhalten Sie den **Schlüssel des fälschlich Angeklagten**.



195



196

Das Rätsel der Gehenkten

Einer der sechs Verurteilten hat das Verbrechen, das ihm zur Last gelegt wurde, nicht begangen. Anhand des Gedichtes „Tote Männer, tote Männer“ können Sie ermitteln, um welche Person es sich handelt oder genauer gesagt, für welches Verbrechen ein Unschuldiger hingerichtet wurde. Der zweite Text neben der Tür verrät, daß Ihnen nur dieser Unschuldige weiterhelfen kann – es wäre falsch, am Seil eines Sünders zu ziehen.

Suchen Sie im ersten Exekutionsraum nach dem Unschuldigen. Der Ort, an dem er hängt, ist in jedem Spieldurchgang ein anderer. Nun müssen Sie im zweiten Raum an der Schlinge ziehen, die der Position des Unschuldigen entspricht (Bild 197).

Anschließend müssen Sie noch einmal in den Raum der Gehenkten gehen. Der Körper des Unschuldigen ist verschwunden, auf dem Boden unter dem Seil liegt der

Schlüssel des fälschlich Angeklagten (Bild 198). Haben Sie am falschen Seil gezogen, tauchen draußen im Gang drei Monster auf. Sie können aber erneut versuchen, das richtige Seil auszumachen. Die Lösung des Rätsels können Sie natürlich auch dem Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 143 entnehmen. Auf den anderen Rätsel-Leveln trägt das Gedicht übrigens einen anderen Namen, und die Hinweise führen zu anderen Ergebnissen.



197



198



Die Handschellen

Wenn Sie die Tür im Norden öffnen, stehen Sie nach wenigen Schritten vor einem Gitter (Bild 199). Der Öffnungsmechanismus ist durch Handschellen gesichert. Benutzen Sie den **Schlüssel des fälschlich Angeklagten** im Inventar, um sie zu entfer-

nen. Nun ist der Weg frei, und Sie befinden sich auf der Zielgeraden. Klettern Sie die Leiter hinab und laufen Sie nach Norden durch den Korridor. Das Tor auf der rechten Seite können Sie momentan nicht aufschließen, also öffnen Sie die Tür am Ende des Gangs: Sie haben den anderen Eingang zum Raum, in dem sich Maria aufhält, gefunden. Aber in der Zwischenzeit ist hier etwas Schreckliches geschehen ... Dabei spielt es übrigens keine Rolle, wie lange es gedauert hat, das Labyrinth zu durchqueren.

James verläßt automatisch den Raum, und Sie können ihn nicht mehr betreten (Bild 200). Dafür steht das Metalltor im Gang, an dem Sie bereits vorbeigegangen sind, jetzt offen. Am Ende des neuen Korridors klettern Sie noch einmal eine Leiter hinauf. Nehmen Sie den **Erste-Hilfe-Kasten** mit und gehen Sie nach rechts zum Friedhof.



199



200

Charaktere

So spielen Sie

Monster

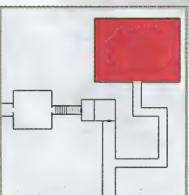
Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

99



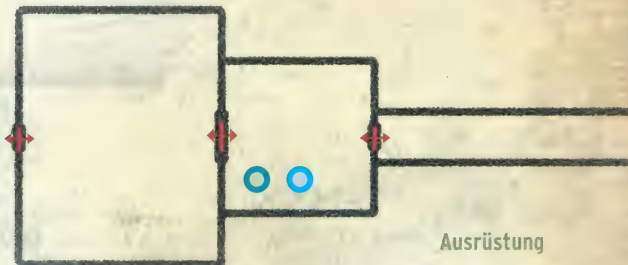
Der Friedhof

Auf diesem unterirdischen Friedhof liegen verstreut drei Päckchen mit **Schrotpatronen** und eine **Ampulle**. Zum Teil können Sie die Inschriften der Grabsteine entziffern. Sehr eigenartig sind die drei Steine an den

leeren Gräbern im Nordwesten, die bekannte Namen tragen. In die linke Grube können Sie hineinspringen (Bild 201) - vorher sollten Sie aber an einem der Grabsteine auf jeden Fall den Speicherpunkt „Katakomben“ nutzen. Laufen Sie den Gang unter dem Grab bis zum Nordende entlang und nehmen Sie das Stahlrohr zur Hand, bevor Sie die Tür öffnen.



201



Ausrüstung

- Schrotpatronen
- Gewehrpatronen



Eddie

Es besteht kein Zweifel daran, daß Eddie völlig den Verstand verloren hat. Diesmal bestreitet er nicht, für die Leichen zu seinen Füßen verantwortlich zu sein. Als Rechtfertigung gibt er vor, sich an allen rächen zu wollen, die ihn beleidigt haben. In der angespannten Situation wäre es nicht klug, Eddie noch mehr zu reizen ... Aber da James kein Fettnäpfchen auslassen kann, stellt er eine völlig unpassende Frage. Eddie zielt nun mit seiner Magnum auf James, und Sie müssen sich wohl oder übel verteidigen.

In diesem engen Raum ist es kaum möglich, Eddies Attacken auszuweichen, und seine Schüsse verursachen großen Schaden. Wenn Sie ihm zu nahe kommen, schlägt er mit der Faust zu, was geringere Verletzungen zur Folge hat.

Benutzen Sie auf keinen Fall die Schrotflinte, denn nach jedem Treffer von James schießt Eddie einmal zurück (Bild 202). Mit dem Jagdgewehr können Sie vier Treffer anbringen, bevor Ihr Gegner in der Nachladephase zurückschießen kann.

Es gibt eine elegante Methode, diesen Kampf unbeschadet zu überstehen. Dazu müssen Sie das Stahlrohr zur Hand nehmen, bevor Sie den Raum betreten. Halten Sie die **R2**-Taste

gedrückt, bevor die Zwischensequenz endet. Drücken Sie gleichzeitig kräftig auf die **X**-Taste und lassen Sie nicht mehr los. Eddie wird nicht schießen, sondern auf James zulaufen, um ihm einen Faustschlag zu verpassen. Dabei rennt er in den Überkopfschlag mit dem Stahlrohr hinein (Bild 203). Er wird zurücktaumeln und James wieder anrennen – direkt in den nächsten Schlag hinein. Nach acht Treffern ergreift er die Flucht, und Sie können **Schrot-** und **Gewehrpatronen** aufheben. Kontrollieren Sie den Status im Inventar, bevor Sie Eddie folgen, denn Sie müssen noch einmal gegen ihn kämpfen.

Allerdings ist diesmal eine andere Strategie erforderlich. Nehmen Sie das große Messer zur Hand, bevor Sie die Tür öffnen.



202



203

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	1	12	8	12-14
Stahlrohr	1	6-7	8	12-14
Großes Messer	1	1	1	2
Pistole	1	15-16	32-34	42-46
Schrotflinte	1	3-4	4-10	7-14
Jagdgewehr	1	4-8	7	8

Sobald die Zwischensequenz in dem Kühlraum endet, hebt Eddie seine Pistole und schießt. Tippen Sie schnell zweimal kurz auf die **R1**-Taste, um James hinter einer der aufgehängten Tierhälften in Sicherheit zu bringen. Eddie wird seinen Zielvorgang abbrechen und auf James zulaufen (Bild 204). Drücken Sie nun sofort **R2** und leicht auf die **X**-Taste. Ihr Gegner wird zwar zuschlagen, bevor Sie den Schwinger beendet haben, aber wenn Sie die richtige Position eingenommen haben, trifft seine Faust nur die Tierhälfte. Wenn Sie Glück haben, können Sie diese Aktion noch einmal wiederholen, bevor Eddie wegläuft (Bild 205). Rüsten Sie nun schnell auf das Jagdgewehr um. Sie benötigen nur noch zwei Treffer, um den Kampf siegreich zu beenden.

Sie können statt der schwachen auch die starken Attacken des großen Messers nutzen; dann ist der Spuk schon nach zwei Treffern vorüber, ohne daß Sie noch zum Jagdgewehr greifen

müssen. Jedoch wird Eddie nach dem ersten Schlag zurückgeworfen, und sein nächster Angriff wird höchstwahrscheinlich nicht von der Tierhälfte abgeblockt.

Falls Sie das Messer im Labyrinth vergessen haben, müssen Sie umdisponieren. In diesem Fall sollte das Jagdgewehr von Anfang an die Waffe Ihrer Wahl sein. Nutzen Sie die vorhandene Deckung, um Eddies Schüssen auszuweichen und um nachzuladen. Halten Sie beim Schießen die **L2**-Taste gedrückt, damit Sie sehen, was Ihr Gegner macht – und um besser zielen können (Bild 206). Nutzen Sie die Zeit, die Eddie zum Nachladen braucht, um so viele Treffer wie möglich anzubringen. Sobald die Energie Ihres Gegners zur Neige geht, sucht er seinerseits den Schutz der Tierhälften. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, die letzten Treffer anzubringen, könnten Sie auch zur Pistole greifen, damit Sie selbst bei gedrückter **R2**-Taste noch Bewegungsspielraum haben.



204



205



206

Am Ufer des Toluca Lake

Nach dem Kampf können Sie den Kühlraum durch die großen Tore verlassen (es ist nicht möglich, Eddies Waffe aufzuheben). Sie haben nun den Bootssteg am Südufer des Toluca Lake erreicht. Rechts auf einer Tonne gibt es den Speicherpunkt „Pier“ (Bild 207). Nähern Sie sich dem Boot am Ende des Stegs und achten Sie auf das Licht im Nebel. James legt mit dem Boot Richtung Westen ab; wenden Sie nach Norden und nehmen Sie Kurs auf den Lichtpunkt (Bild 208) – Sie müssen dazu nur das Steuerkreuz in die richtige Richtung drücken. Komplizierter wird die sportliche Einlage, wenn Sie den Action-Level „Schwer“ gewählt haben; dann müssen Sie mit den Analogsticks Ruderbewegungen simulieren. Drehen Sie den rechten Stick im Uhrzeigersinn und den linken Stick gegen den Uhrzeigersinn, um vorwärts zu rudern. Um das Boot anfangs schnell auf das Ziel auszurichten, drehen Sie beide Sticks gegen den Uhrzeigersinn.

Wenn Sie lange genug nach Norden gerudert sind, erreicht James einen Bootssteg. Sie erkennen, daß das Licht von einer Laterne ausging. Nun sind Sie endlich am Ziel. Vor Ihnen liegt das Lakeview Hotel.



207



208

Lakeview Hotel 1F

Karten

- Karte des Hotels (für Gäste)
-  Karte des Hotels (für Mitarbeiter)

Gegenstände

- 44 Spieldose „Kleine Meerjungfrau“
- 46 Schlüssel zu Hotelzimmer 312
- 47 Lauras Brief
- 48 Schlüssel „Fisch“
- 52 Spieldose „Schneewittchen“
- 53 Videoband
- 54 Dosenöffner
- 44 Einsatzort: Spieldose „Kleine Meerjungfrau“
- 51 Einsatzort: Spieldose „Aschenputtel“
- 52 Einsatzort: Spieldose „Schneewittchen“
- 57 Schlüssel zur Hotelterrasse

Dokumente

- ### 33 Notiz des Rezeptionisten

Speicherpunkt

- Eingangshalle, Hotel (Lobby)

Ausrüstung

- Patronen für die Pistole x3
- Gewehrpatronen x3

Monster

- Abstract Daddy x2
Mannequin x2



Die grau hinterlegten Bereiche der Karte sind die Räume, die dem Hotelpersonal vorbehalten sind.



Gegenstände

- 45 Verdünner
- 55 Schlüssel zur Bar
- 54 Einsatzort: Dosenöffner
- 56 Glühbirne
- 56 Einsatzort: Glühbirne
- 55 Einsatzort: Schlüssel zur Bar

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink x3
- Erste-Hilfe-Kasten

Monster

Mannequin x4

B1F (Keller)



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Lakeview Hotel 2F

Gegenstände

- 48 Einsatzort: Schlüssel „Fisch“
- 49 Schlüssel zu Hotelzimmer 204
- 49 Einsatzort: Schlüssel zu Hotelzimmer 204
- 50 Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug
- 45 Einsatzort: Verdünner
- 51 Spieldose „Aschenputtel“
- 50 Einsatzort: Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug

Dokumente

- 34 Foto einer Truhe

Speicherpunkt

- Flur mit Aufzug, Hotel

Ausrüstung

- Gesundheitsdrink x4
- Erste-Hilfe-Kasten
- Patronen für die Pistole x4
- Schrotpatronen x4
- Gewehrpatronen

Monster

- Abstract Daddy x2
- Lying Figure x2
- Mannequin x2





Index	Geheimnisse	Gegenstände	Lösungsweg	Monster	So spielen Sie	Charaktere
-------	-------------	-------------	------------	---------	----------------	------------

Lakeview Hotel 3F

Gegenstände

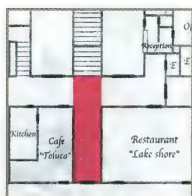
- 57 Einsatzort: Schlüssel zur Hoteltreppe
- 46 Einsatzort: Schlüssel zu Hotelzimmer 312
- 53 Einsatzort: Videoband



Lakeview Hotel

Die Ankunft im Hotel

Über eine große Freitreppe am Ende des Bootsstegs erreichen Sie eine kleine Parkanlage. Zunächst sollten Sie den Brunnen im Westen untersuchen (Bild 209). Auf dem Rand liegt die **Spieldose „Kleine Meerjungfrau“**. Nun können Sie das Hotel betreten.



Jenseits der Eingangstür hängt eine **Karte des Hotels (für Gäste)** an der Wand. Darauf sind handschriftlich die Worte „Waiting for you...“ (Ich warte auf dich) notiert -

neben Raum 312; dem Zimmer, in dem James und Mary einst wohnten. Offenbar ist dies tatsächlich der gesuchte „spezielle Ort“. Ist Mary also doch noch am Leben und wartet auf James? Finden Sie es heraus! Laufen Sie zuerst geradeaus die Treppe hinunter in den Keller.

Einige Bereiche des Hotels sind übrigens nur für das Personal bestimmt. Diese sind auf der Gästekarte als graue Flächen ohne Details eingetragen.



209



Charaktere

So spielen Sie

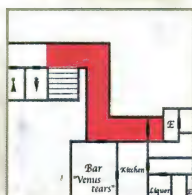
Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

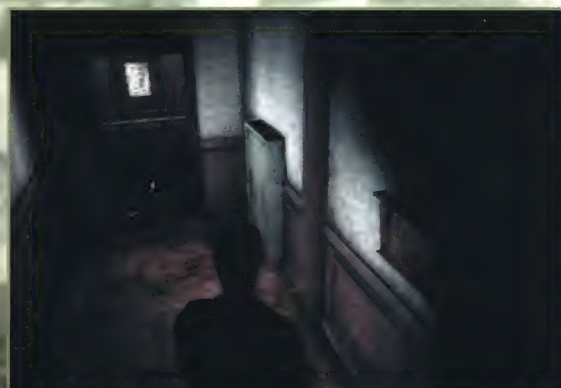
Index



Keller

Zur Zeit können Sie hier unten nicht allzu viel ausrichten. Dafür sind aber auch keine Monster zu sehen. Die Bar im Süden ist verschlossen, doch im Fahrstuhl am Ende des Flurs finden Sie eine kleine Dose mit **Verdünnern** (Bild 210). Welchen Raum Sie

als nächstes aufsuchen, bleibt Ihnen überlassen. Um das Zimmer 312 können Sie sich jedenfalls noch nicht kümmern, da der Zugang in den dritten Stock durch ein Gitter versperrt ist. Falls Sie zunächst speichern möchten, sollten Sie mit der Eingangshalle im ersten Stock beginnen.



210



1. Etage - Eingangshalle (Lobby)

Im Nordwesten der Halle finden Sie eines der roten Speicherquadrate in einem Sessel - Eingangshalle, Hotel (Lobby). In der Nähe der nördlichen Eingangstür, die James nicht öffnen möchte, steht eine große Musicbox, die nicht richtig funktioniert.

Sie brauchen drei Gegenstände, um sie in Gang zu setzen. Bislang haben Sie erst einen, also sollten Sie sich später um diese Problematik kümmern.

An der Rezeption im Osten der Eingangshalle liegt eine **Notiz des Rezeptionisten** auf dem Tresen (Bild 211). Darin steht, daß in einem Büro auf dieser Etage ein Videoband für James aufbe-

wahrt wird. Betreten Sie die Rezeption durch die Tür links, um den **Schlüssel zu Hotelzimmer 312** aus dem Schlüsselkasten zu nehmen (Bild 212). Alle anderen Türen rund um die Eingangshalle lassen sich nicht öffnen. Kehren Sie nach draußen auf den Flur zurück.



211



212

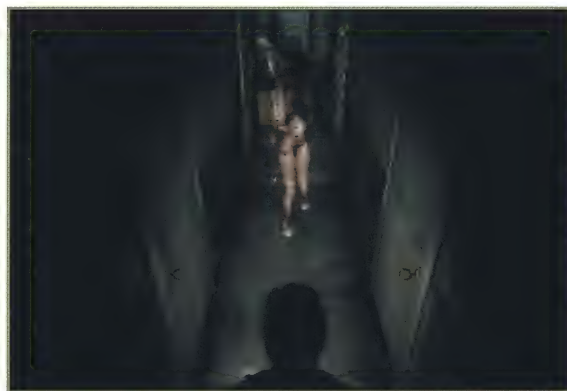
Lagerraum (Store room)

Ein Abstecker in diesen Bereich im Südosten der ersten Etage dient dem Aufstocken der Munitionsvorräte. Auf der Gästekarte erscheint der Raum nur als graue Fläche neben dem Café „Toluca“.



Öffnen Sie den Eingang gegenüber den Toiletten und drücken Sie gleich die **L2**-Taste: Im Gang stehen zwei Mannequins, die Sie aber schnell erledigen können (Bild 213). In der Abstellkammer bekommen Sie drei Schachteln mit **Pistolenpatronen** und eine

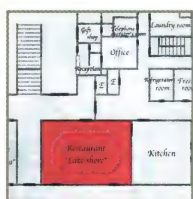
mit **Gewehrpatronen** als Belohnung für die Säuberungsaktion.



213

Restaurant „Lake Shore“

Wenn Sie sich dem Flügel nähern, kommt es zu einem Wiedersehen mit Laura (Bild 214). Der Vorfall im Krankenhaus



wird nicht weiter erwähnt, stattdessen offenbart die Kleine ein Geheimnis: Auch sie erhielt einen Brief der „verstorbenen“ Mary. In **Lauras Brief** gratuliert Mary dem Mädchen zum bevorstehenden achten Geburtstag. Laura behauptet, vorige Woche dieses Alter erreicht zu haben. Wie paßt das mit James' Erinnerung an Marys

Tod vor drei Jahren zusammen?

Anschließend rennt Laura in alter Tradition davon. Angeblich, um einen zweiten Brief von Mary zu suchen, den sie verloren

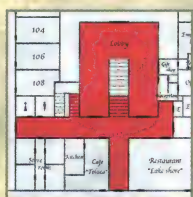
hat ... An einer beschlagenen Fensterscheibe hinterläßt sie die Zeichnung einer Katze (Bild 215): recht dekorativ, aber ohne weitere Bedeutung. Untersuchen Sie lieber den einzigen gedeckten Tisch im Restaurant, um den **Schlüssel „Fisch“** zu finden. Halten Sie die Schrotflinte bereit, wenn Sie das Lokal verlassen.



214



215



Monster in der Halle

Ein Abstract Daddy nähert sich schnell von Westen (Bild 216), ein zweiter hält sich weiter entfernt auf. Die Kreaturen sind allerdings nicht so zäh wie bei der ersten Begegnung. Nach zwei Treffern aus der Schrotflinte gehen sie zu Boden, und Sie

können hinrennen und ihnen durch Druck der **X**-Taste den Rest geben.

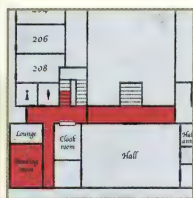
Wenn Sie möchten, können Sie auch die bewährte Hasenfuß-

Taktik anwenden und einer Konfrontation aus dem Weg gehen, indem Sie schnell durch die Tür gegenüber in die Eingangshalle flüchten. Denn Ihr Ziel, den zweiten Stock, können Sie sowohl über die Treppe im Flur als auch über die große Treppe mitten in der Hotelhalle erreichen.

Übrigens halten sich nun im Keller zwei Mannequins auf.



216

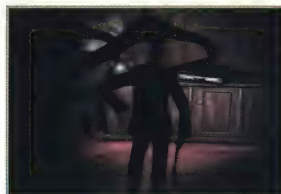


2. Etage

Betreten Sie die Garderobe (Cloak Room) im Südwesten: Sie enthält einen **Erste-Hilfe-Kasten** sowie je zweimal **Pistolen-** und **Schrotpatronen**. Richten Sie nun Ihre Aufmerksamkeit auf die Aktentasche (Bild 217). Benutzen Sie den **Schlüssel „Fisch“**

im Inventar, um den Inhalt in die Finger zu bekommen: den **Schlüssel zu Hotelzimmer 204**. Am Südende des Flurs (Bild 218) erwarten Sie zwei Schachteln **Pistolenpatronen**, im angrenzenden

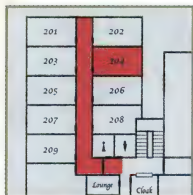
Lesezimmer (Reading room) ein **Gesundheitsdrink** und zwei Schachteln **Schrotpatronen**.



217



218



Zimmer 204

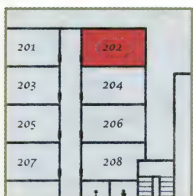
Überprüfen Sie Ihren Vorrat an Schrot, bevor Sie die Tür zum westlichen Flur vor den Toiletten öffnen. Gehen Sie sofort nach vorn und zielen Sie rechts den Gang hinunter, von dort kommen zwei Abstract Daddys. Diesmal ist der Abstand zwischen

den Biestern gering, deshalb wäre es riskant, das erste mit einem Tritt auszuschalten – nehmen Sie eine Schußwaffe.

Weiter im Norden öffnen Sie Zimmer 204 mit – vermutlich haben Sie es schon erraten – dem **Schlüssel zu Hotelzimmer 204**. Drinnen liegt auf einem Tisch der **Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug** (Bild 219). Ein Durchbruch in der Nordseite bietet einen Zugang zum Nebenraum.



219



Zimmer 202

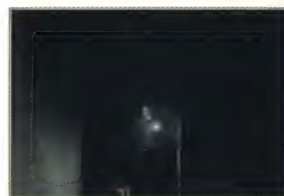
Auf dem Bett verstreut liegen zahlreiche Fotos, unter anderem das **Foto einer Truhe**. Leider können Sie die wesentlichen Informationen darauf nicht erkennen, da sie mit einem Filzstift unkenntlich gemacht wurden. Der **Verdünnner** aus dem

Fahrrad im Keller bringt jedoch ein Wort zum Vorschein (Bild 220), das in fast jedem Spieldurchgang anders ist. Die vier Buchstaben benötigen Sie, um das Schloß des Koffers rechts neben dem Bett zu öffnen. Er enthält die **Spieldose „Aschenputtel“**. Als nächstes sollten Sie das Schloß suchen, das zum „Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug“ gehört. Sie können

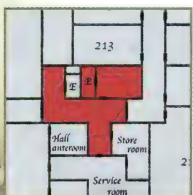
die Tür des Zimmers von innen entriegeln oder durch Zimmer 204 auf den Flur zurückkehren. Sollten Sie diesen Raum noch einmal betreten, werden Sie von zwei Lying Figures empfangen (Bild 221).



220



221

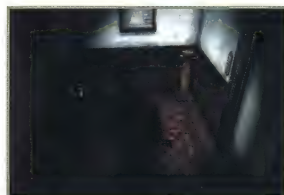


Gästefahrrad

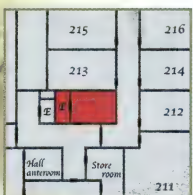
Vor dem Aufzug, der auf der Karte im Osten der Etage eingetragen ist, finden Sie einen **Gesundheitsdrink** und **Gewehrpatronen** (Bild 222). Sie können diesen Aufzug zwar nicht in Bewegung setzen – aber mit

dem **Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug** wenigstens das Zimmer neben dem Fahrrad aufschließen.

Die grau markierte Fläche auf der Karte im Spiel kennzeichnet einen Mitarbeiterbereich, und dort hinter der Tür finden Sie dann endlich auch den gesuchten Aufzug fürs Personal.



222



Mitarbeiteraufzug

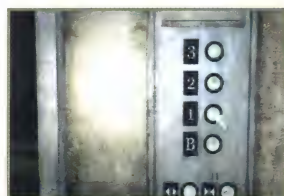
Bevor Sie sich um das rote Quadrat an der Wand kümmern, sollten Sie erst die zwei **Gesundheitsdrinks** einsammeln und den Lift betreten. Dieser reagiert mit einer infernalischen Warnklingel auf die Belastung. Untersuchen Sie die Bedienelemente neben

der Fahrstuhltür und drücken Sie die ©-Taste, um den Grund für den Alarm zu lesen: „Max. Traglast: eine Person“ – bei dem ganzen Krempel, den James mit sich herumschleppt, versagt der Fahrstuhl also nicht ohne Grund seinen Dienst. Nutzen Sie das Regal an der Wand (Bild 223), um Ihre Taschen zu leeren: Sie müssen im Inventar jedes einzelne Objekt

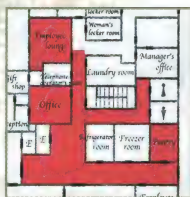
anwählen und die Option „auf das Regal legen“ wahrnehmen. Marys Foto und ihren Brief darf James behalten, ohne das zulässige Höchstgewicht des Fahrstuhls zu überschreiten ... Nutzen Sie jetzt den Speicherpunkt „Flur mit Aufzug, Hotel“ und fahren Sie anschließend mit dem Lift in den ersten Stock (Bild 224) – die anderen Tasten reagieren sowieso nicht.



223



224



1. Etage

Der Fahrstuhl bewegt sich keinen Millimeter mehr, nachdem er James am Ziel abgesetzt hat. Nehmen Sie die **Karte des Hotels (für Mitarbeiter)** von der Pinnwand neben der Fahrstuhltür: Nun können Sie im Spiel den kompletten

Grundriß des Hotels erkennen.

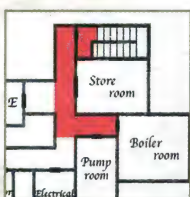
Suchen Sie die Vorratskammer (Pantry) auf. Zwischen Äpfeln und Kürbissen liegt die **Spieldose „Schneewittchen“** im Regal (Bild 225). Außerdem können Sie vom Flur aus das Büro (Office) betreten. Im offenen Safe warten ein **Videoband** und ein **Dosenöffner** (Bild 226). Nun können Sie noch den Aufenthaltsraum für Mitarbeiter (Employee lounge) aufsuchen



225



226



Keller

Im Treppenhaus ist es zu dunkel, um die Karte zu lesen. Planen Sie Ihre nächsten Schritte genau, denn im Korridor hausen zwei Mannequins, und James ist momentan hilflos wie ein Baby. Aber da keine

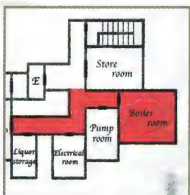
Taschenlampe die Aufmerksamkeit der Monster erregt, reagieren sie recht träge. Öffnen Sie die Tür, drehen Sie James um

90 Grad nach links und rennen Sie beherzt an dem ersten Gegner vorbei (Bild 227).

Biegen Sie bei der ersten Gelegenheit aus Sicht von James links ab, um anschließend die Tür am Ende des kurzen Korridors zu öffnen.



227



Heizungsraum (Boiler Room)

Dieser Raum birgt zwei Gegenstände, einen **Erste-Hilfe-Kasten** und den **Schlüssel zur Bar** (Bild 228). Nun ist wieder ein Blick auf die Karte angesagt: Nur die Tür zur Küche im Westen läßt sich auf dieser Etage

noch öffnen. Auf dem Weg dorthin steht ein weiteres Mannequin im Weg. Aber wenn Sie nicht zögern und sich offensiv an dem Monster vorbeidrängeln, erreichen Sie die rettende Tür ohne Verletzungen (Bild 229).



228



229



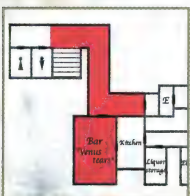
Küche (Kitchen)

Drei **Gesundheitsdrinks** liegen in der Küche verteilt. Auf der Ablage neben dem Herd entdecken Sie eine auffällige Dose ohne Beschriftung (Bild 230). Benutzen Sie den

Dosenöffner, um den Inhalt in die Finger zu bekommen: eine gut konservierte **Glühbirne**. Betreten Sie nun die Bar.



230



Bar „Tränen der Venus“ (Venus tears)

Der Ausgang im Norden läßt sich nicht öffnen. Normale Menschen würden das Schlüsselloch im Dunkeln ertasten – nur James ist eben etwas Besonderes. Aber

dem Mann kann geholfen werden: Gehen Sie zu der Lampe, die neben der Jukebox auf der Theke liegt, und benutzen Sie die **Glühbirne**, um Licht ins Dunkel zu bringen (Bild 231). Nun ist James in der Lage, den **Schlüssel zur Bar** ins Schlüsselloch zu

stecken und herumdrehen. Wenn Sie die beiden Mannequins zuvor nicht ausgeschaltet haben, müssen Sie zwischen ihnen hindurch zur Treppe laufen, die in den ersten Stock führt. Holen Sie nun schnellstmöglich Ihr Hab und Gut aus der zweiten Etage.



231



2. Etage

Vor dem Raum mit dem Mitarbeiteraufzug stehen zwei Mannequins herum (Bild 232). Da Sie ohne Licht und Radio unterwegs sind, können Sie Ihr Ziel problemlos erreichen, wenn Sie sich beeilen. Untersuchen

Sie das Regal, um alle Gegenstände zurück in James' Taschen zu stopfen. Da Sie nun alle drei Spieldosen besitzen, können

Sie sich um die große Musicbox in der Eingangshalle kümmern. Nehmen Sie eine Waffe zur Hand, bevor Sie den Raum verlassen. Die beiden Monster im Flur sind zwar verschwunden, aber man kann ja nie wissen.



232

Die Musicbox in der Eingangshalle (Lobby)

Wenn Sie die große Musicbox von verschiedenen Seiten aus untersuchen (Bild 233), erkennen Sie drei rechteckige Vertiefungen. Bei jeder wurde ein kurzer Text eingraviert, der eine Märchenfigur beschreibt.

Ihre Aufgabe besteht darin, die Spieldosen „Aschenputtel“, „Kleine Meerjungfrau“ und „Schneewittchen“ richtig einzusetzen. Falls Sie sich etwas mit diesen Märchen auskennen, sollte die Lösung kein Problem sein. Auf dem Rätsel-Level „Leicht“ sind die Positionen sogar beliebig. Wenn Sie ungeduldig sind, können Sie die Lösung auch bei den „Geheimnissen“ auf Seite 144 nachlesen.

Jedesmal, wenn Sie eine Inschrift untersuchen oder eine Spieldose einsetzen, werden Sie gefragt, ob Sie die Musicbox

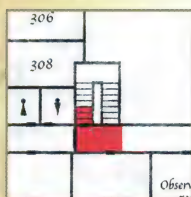
in Gang setzen möchten. Anfangs bringt das aber nichts, denn es erklingt lediglich ein ziemlich schräges Musikstück. Nutzen Sie diese Option erst, wenn alle Märchenfiguren an ihrem Platz sitzen: Jetzt folgt eine Sequenz, in der sich die Spieldosen drehen (Bild 234). Untersuchen Sie nun noch einmal die Musicbox, um den Schlüssel zur Hotellobby zu erhalten. Damit können Sie endlich Zimmer 312 erreichen.



233



234

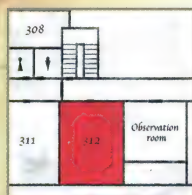


3. Etage

Der Schlüssel zur Hotellobby öffnet das Gitter, das die Treppe zur dritten Etage versperrt (Bild 235). Anschließend öffnen Sie die gegenüberliegende Tür mit dem Schlüssel zu Hotelzimmer 312 aus der Rezeption. Ansonsten gibt es hier nichts Gescheites zu tun.



235



Zimmer 312

Das Hotelzimmer unterscheidet sich deutlich von den anderen Räumen – alles wirkt sehr sauber und aufgeräumt. Von Mary ist keine Spur zu sehen. Ein Fernseher und ein Videorekorder fallen sofort ins Auge (Bild 236). Stellen Sie James vor das Video-

gerät und benutzen Sie das Videoband im Inventar. Zu Beginn sehen Sie eine alte Urlaubsaufnahme von Mary, doch dann wechselt das Bild. Wenn Sie genau aufpassen, werden Sie Zeuge einer schockierenden Szene, die sich zwischen James und Mary abgespielt hat.

Anschließend betritt Laura den Raum (Bild 237) und James enthüllt ihr die Wahrheit. Die Kleine läßt James allein zurück; plötzlich erwacht das Radio zum Leben, und eine bekannte Stimme erklingt. Ob Mary vielleicht doch ...



236



237

„Anderes“ Lakeview Hotel 3F

Speicherpunkt

Flur, 3E, Hotel





„Anderes“ Lakeview Hotel 2F

Ausrüstung

- Ampulle x2
- Patronen für die Pistole x2

Anhand dieser Liste können Sie erkennen, welche Zimmertür James vor einem anderen Raum absetzt:

202 ➤ 219	212 ➤ 202
204 ➤ 207	219 ➤ 220
207 ➤ 204	220 ➤ 207

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

„Anderes“ Lakeview Hotel 1F

Gegenstände

- 58 Rostfarbenes Ei
- 59 Scharlachrotes Ei
- 58 Einsatzort eines der Eier
- 59 Einsatzort eines der Eier

Speicherpunkt

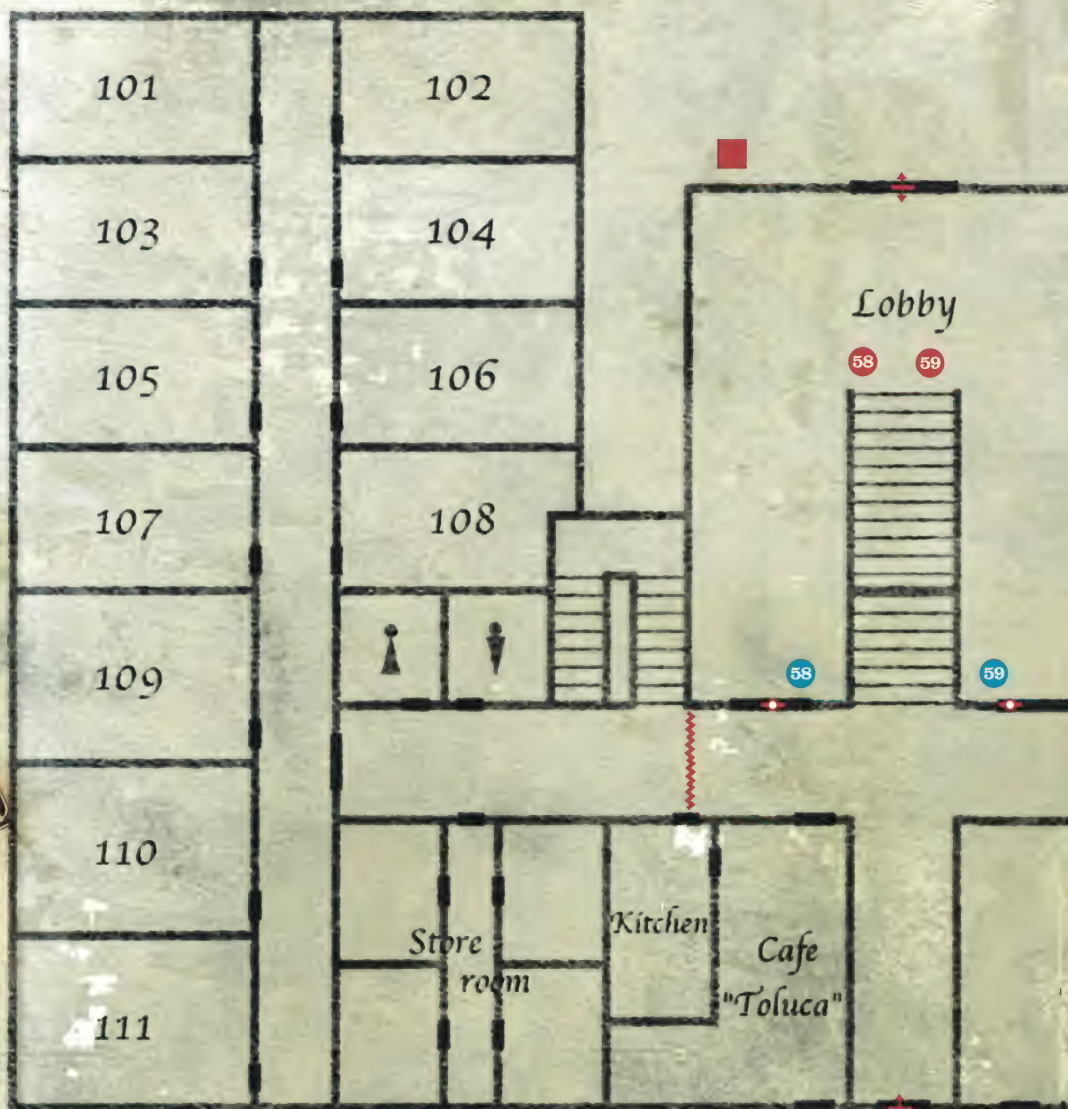
- Flur, 1E, Hotel

Ausrüstung

- Ampulle x2
- Gewehrpatronen x2

Monster

- Mandarin x2
- Rotes Pyramidending (Typ B) x2





Ausrüstung

- Gesundheitsdrink x5
- Erste-Hilfe-Kasten
- Schrotpatronen x2
- Gewehrpatronen x2

Monster

Lying Figure x2

B1F (Keller)



„Anderes“ Lakeview Hotel



3. Etage

Verlassen Sie Zimmer 312. Sofort erkennen Sie, daß sich im Hotel einiges verändert hat. Überall tropft Wasser von der Decke, und die Umgebung ist noch ramponierter als sonst (Bild 238). Zu allem Überfluß

funktioniert die Taschenlampe nicht mehr.

An der Tür zum Raum 313 im Osten hängt jetzt ein Speicherquadrat – Flur, 3E, Hotel. Steigen Sie die Treppe in den zweiten Stock hinab.



238



2. Etage – West

Im Lesezimmer (Reading room) liegen nun Kopfhörer auf dem Schreibtisch am Fenster (Bild 239). Wenn Sie diese untersuchen, hört James eine Unterhaltung aus längst

vergangenen Tagen: James spricht mit einem Arzt über Marys tödliche Krankheit ... und ihre Lebenserwartung.

Alle Treppen auf dieser Etage sind versperrt, Ihnen steht nur der Flur im Westen offen. Wenn Sie die Türen der Zimmer 204 oder 207 untersuchen, geschieht etwas Seltsames: Statt den Raum zu betreten, wird James vor die Tür des jeweils anderen Zimmers

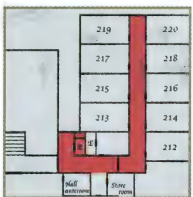
teleportiert. Dieses Hin und Her können Sie sich sparen, wenn Sie gleich die Tür des Zimmers 202 untersuchen (Bild 240) – die bringt Sie in den östlichen Flur vor Zimmer 219.



239



240



2. Etage – Ost

Dieser Teil des Hotels ist noch heruntergekommen, und auf diesem Flur gibt es noch mehr Türen, die James an andere Orte auf dieser Etage versetzen.

Ignorieren Sie einfach das Verwirrspiel.

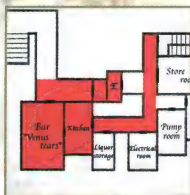
Stecken Sie die beiden Schachteln mit **Pistolenpatronen** am nördlichen Ende des Flurs ein und gehen Sie dann nach Süden weiter bis zum Gästefahrstuhl (Bild 241). Nehmen Sie dort die beiden **Ampullen** vom Tisch, betreten Sie den Fahrstuhl und drücken Sie „B“, um hinab in den Keller zu fahren. Die anderen Tasten haben keine Funktion.

Anhand dieser Liste können Sie erkennen, welche Zimmertür James vor einem anderen Raum absetzt:



241

202 ➤ 219	212 ➤ 202
204 ➤ 207	219 ➤ 220
207 ➤ 204	220 ➤ 207



Keller

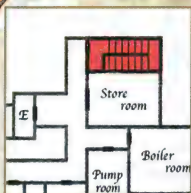
Die untere Etage steht hüfthoch unter Wasser. Eine Lying Figure ist hier auf Tauchstation gegangen (Bild 242). Einzig der Weg in die Bar steht Ihnen offen. Auf dem Tresen an der Wand stehen fünf

Gesundheitsdrinks bereit, und auch in der

Küche zeigt man sich freigiebig: ein **Erste-Hilfe-Kasten** sowie je zwei Schachteln **Schrot-** und **Gewehrpatronen** liegen dort herum. Gehen Sie nach Osten in den Gang – wo ein weiteres Monster taucht – und betreten Sie das Treppenhaus im Nordosten.



242



Abschied von Angela

Das brennende Treppenhaus, das Sie betreten, hat nichts mit dem Ort zu tun, der sich hier eigentlich befinden sollte (Bild 243). Hier treffen Sie noch einmal auf Angela, die James

anfangs für ihre Mutter hält. Das Gespräch zwischen den beiden verrät einiges über Angela und deutet an, was wirklich in Silent Hill vor sich geht.

Angela steigt die Treppe hinauf; James kann ihr durch die lodernden Flammen

nicht folgen. Öffnen Sie die Tür, durch die Sie diesen mysteriösen Ort betreten haben, und James findet sich in dem Treppenhaus wieder, das in den ersten Stock hinaufführt (Bild 244).



243



244



1. Etage

Hinter dem Treppenhaus, vor den Toiletten, können Sie zwei **Ampullen** einsammeln. Vor dem Büro des Managers (Manager's Office) liegen in einer Ecke zwei Schachteln **Gewehrpatronen** (Bild

245). An der Umgebung können Sie zweifelsfrei erkennen, daß ein Brand im Lakeview gewütet hat – aber das kann doch unmöglich passiert sein, als James in Zimmer 312 das Video angeschaut hat!?

Durch die Tür im Nordosten betreten Sie einen Gang, der nicht auf der Karte im Spiel verzeichnet ist.

Unter den Gittern hangeln sich ein paar Mandarins entlang, also sollten Sie diesen Korridor zügig passieren. Im nächsten Raum (Bild 246) deuten gleich neun rote

Quadrate dezent darauf hin, daß Sie hier besser Ihren Spielstand speichern sollten – Flur, 1E, Hotel. Nehmen Sie das Jagdgewehr zur Hand und öffnen Sie die Doppeltür, die eigentlich in die Eingangshalle des Hotels führen sollte. Aber auch dort ist nichts mehr so, wie es einst war.

Zwei Pyramiden-Köpfe halten hier Gericht, wie es in den Aufzeichnungen im Gefängnis und im Geschichtsforschungs-Verein dokumentiert war. James erlebt hilflos die Hinrichtung einer vertrauten Person, aber mittlerweile dürfte klar sein, daß es sich dabei um kein reales Ereignis handelt ...



245



246

Rote Pyramidendinger

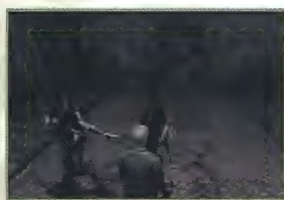
Nun hat es James gleich mit zwei Pyramiden-Köpfen zu tun, die ihn mit Speeren attackieren (Bild 247). Sofort nach dem Ende der Zwischensequenz sollten Sie sich in eine Ecke zurückziehen und mit dem Jagdgewehr die Gegner Mores lehren. Wie üblich verlangsamen Ihre Treffer die Monster. Sie müssen Ihr Feuer nicht auf ein Kreatur konzentrieren, da beide von einer gemeinsamen Lebensenergie zehren. Geben Sie ein, zwei Schüsse ab und laufen Sie dann in die nächste oder übernächste Ecke des Raumes. Mit der **[L2]**-Taste behalten Sie die Gegner im Auge (Bild 248). Wenn Ihnen ein Monster zu nahekommt, sollten Sie mit der **[R1]**- oder **[L1]**-Taste seitlich ausweichen. Öffnen Sie nach vier Schüssen das Inventar und laden Sie manuell nach, um nicht mehrere Sekunden lang ein unbewegliches Ziel abzugeben.

Wenn Sie stets in dieselbe Richtung ausweichen, werden Sie bemerken, daß ein Pyramiden-Kopf James folgt, während der andere schräg durch den Raum läuft und ihm ein wenig den Weg abschneidet: Es könnte sich lohnen, die Ausweichrichtung zu verändern. Falls Sie Ihre Bewegungsroutine nicht ändern wollen, sollten Sie dazu übergehen, nach jedem Schuß zur nächsten Ecke zu laufen.

James kann die Wesen nicht endgültig besiegen. Sobald die beiden genug haben, wenden sie sich ab und schlurfen weg (Bild 249). Lassen Sie die Monster ziehen, sonst kann James zum Ziel erneuter Angriffe werden.

Die Pyramiden-Köpfe sind besonders empfindlich gegenüber dem großen Messer – wählen Sie diese Waffe, wenn Sie den Kampf schnell beenden wollen. Durch einen Treffer mit der mächtigen Klinge werden die Attacken Ihrer Gegner sogar unterbrochen. Die Sache hat nur einen Haken: Da James die Waffe sehr langsam schwingt und eine quälend lange Wartezeit zwischen zwei Attacken liegt, wird er häufig getroffen, da die Monster abwechselnd mit ihren Speeren zustechen. Selbst ein kurzer Kampf kostet Sie etliche Heilmittel.

Beim Action-Level „Schwer“ ist das große Messer jedoch geradezu perfekt für diesen Kampf, da Sie sich eine Eigenheit der Spielmechanik zunutze machen können: Bei „Schwer“ prallt Ihre Waffe von der Wand zurück ... Stellen Sie James so vor die Wand, daß beide Gegner versetzt vor ihm stehen (Bild 250). Ein Schwinger mit dem Messer, also eine leichte Attacke, trifft beide Monster und unterbricht den ersten Speerstoß. Während die zweite Kreatur zum Angriff ansetzt, prallt das große Messer von der Wand ab und trifft mit dem Rückschwung wieder beide Gegner – wobei auch der zweite Angriff unterbrochen wird. Tippen Sie nun schnell auf die **[X]**-Taste, um die Prozedur zu wiederholen. Mit dem richtigen Timing können Sie die Auseinandersetzung sehr schnell für James entscheiden.



247



248



249



250

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	max. 18	☒	☒	☒
Stahlrohr	max. 4	max. 15	☒	☒
Großes Messer	max. 3	max. 5	max. 13	max. 36*
Pistole	max. 24	max. 86	max. 135	☒
Schrotflinte	max. 9	max. 26	max. 50	☒
Jagdgewehr	max. 4	max. 13	max. 20	max. 50

Wie Sie unter der maximalen Trefferzahl bleiben, verrät (unter anderem) das Kapitel „Geheimnisse“ ab Seite 153.

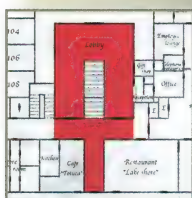
*bei leichten Attacken



Plündern Sie nach dem Kampf die zwei Körper in der Mitte des Raumes. Bei dem einen finden Sie ein **rostfarbenes Ei**, beim anderen ein **scharlachrotes Ei**. Untersuchen Sie nun die beiden Türen im Süden der Eingangshalle: Beide haben eine Vertiefung in der Mitte, in die Sie jeweils eines der beiden Eier einsetzen können (Bild 251). Die Reihenfolge ist beliebig, entscheidend ist nur, daß sich die Türen erst öffnen lassen, wenn Sie das **rostfarbene Ei** und das **scharlachrote Ei** eingesetzt haben. Danach ist es egal, welche Tür Sie öffnen, denn beide führen auf denselben Gang im Eingangsbereich des Hotels. Bevor Sie das Gebäude durch die Tür im Süden verlassen, sollten Sie vielleicht noch einmal den letzten Speicherpunkt aufsuchen, bei dem Sie vor dem Kampf gesichert haben.



251



Das Ende naht

Wenn Sie die Tür öffnen, durch die Sie das Lakeview ursprünglich betreten haben, sehen Sie keineswegs den Garten vor sich. James hört Marys Stimme – offenbar eine Erinnerung, die er längst verdrängt hatte.

Sollten Sie jetzt das Inventar öffnen oder einen Blick auf die Karte werfen, wird der Vortrag abgebrochen; auch ein Durchschreiten der Tür am Ende des Flurs schneidet Mary das Wort ab. Auf die Karte müssen Sie aber gar nicht erst schauen, da diese Passage dort ohnehin nicht verzeichnet ist. Durch die Tür betritt James eine Art Turm. Steigen Sie die Treppe hinauf (Bild 252). Mit dem Erreichen eines großen Raumes bricht die Treppe weg – der Rückweg ist versperrt. Je nachdem, welches Ende naht, steht eine Person am Fenster oder sitzt auf dem Bett, das mitten im Zimmer steht. Um wen es sich dabei handelt, hängt wieder ganz von dem Ende ab, das Sie und James erwartet. Sie können im Kapitel „Geheimnisse“ nachlesen, welche Faktoren diese Variation beeinflussen. Dort erfahren Sie auch einen Trick, wie Sie den letzten Kampf

wesentlich einfacher gestalten können. Aber darauf sollten Sie erst zurückkommen, wenn Sie wirklich große Probleme mit der folgenden Sequenz haben. Nach einem kurzen Dialog verwandelt sich Ihr Gesprächspartner in ein Ungeheuer, und der entscheidende Kampf beginnt.



252

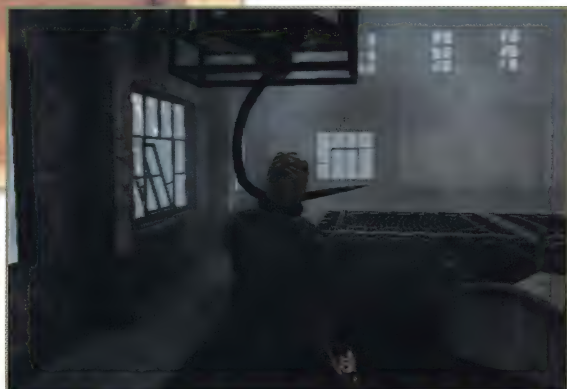
Der Augenblick der Wahrheit

Ihr Kontrahent schwebt in einem Käfig durch den Raum und attackiert mit Angriffen, die von der Entfernung zu James abhängen: Im Nahkampf versucht das Monster, James mit einem Tentakel zu greifen und zu würgen (Bild 253). Wie üblich müssen Sie dann so schnell und so oft wie möglich verschiedene Richtungstasten, Schultertasten und die $\otimes$ -Taste drücken, um den tödlichen Griff zu lösen. Seltener kommt es vor, daß die Kreatur mit ihrem Fangarm blitzschnell zusticht.

Beträgt die Distanz mehrere Meter, wird Ihr Gegner einen Schwarm mottenähnlicher Wesen heraufbeschwören, die schnell auf James losgehen (Bild 254). Dieser Schwarm verursacht zwar weniger Schaden als der Fangarm, ist aber trotzdem nicht zu unterschätzen – denn während James versucht, die Insekten loszuwerden (erneut durch schnelles Drücken verschiedener Tasten), kann sich der Käfig ungestört nähern. Sie können diesen Kampf auf verschiedene Arten angehen. Die sichere (und langsame) Methode ist der Fernkampf. Geben Sie mit dem Jagdgewehr ein oder zwei Schüsse aus großer Entfernung ab und flüchten Sie dann vor den Motten. Achten

Sie darauf, daß Sie nicht an dem Loch im Boden hängenbleiben, das die Treppe hinterlassen hat. Wenn Sie eine Weile davongerannt sind, verschwinden die Verfolger. Nun haben Sie einen kurzen Moment Zeit, um zu schießen, bevor James vom nächsten Schwarm erreicht wird (Bild 255). Umrunden Sie den Raum mit Seitwärtsbewegungen per $\square$ - oder $\square$ -Taste: so sparen Sie die Zeit, die Sie für das Umdrehen benötigen würden, wenn Sie schießen wollen.

Eine andere Möglichkeit ist der Nahkampf mit Schlagwaffen. Wie Sie der Tabelle unten entnehmen können, reagiert Ihr Gegner sehr sensibel auf diese Waffengattung. Sie können ganz nah an den Käfig herangehen und Ihren Kontrahenten mit starken Schlägen traktieren. Dabei müssen Sie jedoch vor dem schnellen Griff des Tentakels auf der Hut sein. Wechseln Sie am besten nach einem Schlag die Position, bevor Sie erneut angreifen. Am effektivsten ist wieder das große Messer, doch ein solcher Kampf wird wohl nicht ohne Verletzungen über die Bühne gehen, da James fast unbeweglich ist und sehr langsam zuschlägt (Bild 256).



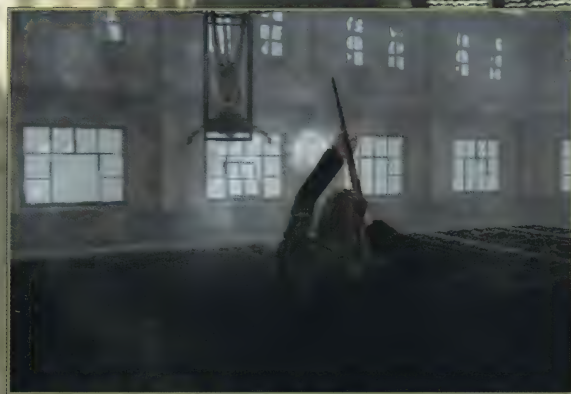
253



	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Brett	2-3	5-7	13-15	⊗
Stahlrohr	2	5	10	⊗
Großes Messer	1	2	3	7
Pistole	10-12	36-40	50-54	176-184
Schrotflinte	3-4	5-16	12-26	26-48
Jagdgewehr	3	8	16	44

Haben Sie den Kampf siegreich beendet, liegt das Ungeheuer am Boden. Um das Spiel komplett abzuschließen, müssen Sie nun noch einen letzten Treffer mit einer Waffe platzieren.





255



256

Herzlichen Glückwunsch – Sie haben den Alptraum überstanden!

An dieser Stelle erwartet Sie eine von drei möglichen Auflösungen der Story. Eine vierte Variante können Sie frühestens beim zweiten Durchspielen erleben. Es gibt sogar noch ein zusätzliches Bonus-Ende, bei dem es gar nicht mehr zu diesem letzten Kampf kommt ... Alles Wissenswerte zu diesem Thema finden Sie im Kapitel „Geheimnisse“ ab Seite 138. Nach dem Abspann werden verschiedene statistische Daten Ihres Abenteuers im „Spiel-Ergebnis“ analysiert. Besonders

herausragende Leistungen werden dabei gelb hervorgehoben. Wenn Sie das Ergebnis speichern, registriert „Silent Hill 2“ zukünftig beim Laden automatisch, daß Sie das Abenteuer bereits einmal durchgespielt haben. Sie erkennen es daran, daß die Option „New Game“ im Hauptmenü gelb gefärbt ist. Nun können Sie das Spiel mit zusätzlichen Waffen noch einmal von vorn beginnen und zu einem anderen Abschluß bringen. Viel Erfolg!

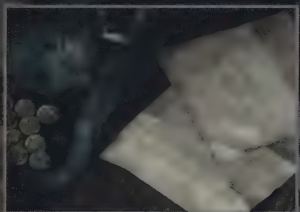


Gegenstände

Im Laufe Ihres Abenteuers finden Sie zahlreiche Gegenstände: Nur wenige sind nutzlos, viele machen Ihnen das Leben leichter – und eine ganze Reihe sind zur Lösung von Rätseln zwingend notwendig. Die Tabellen auf den folgenden Seiten enthalten eine komfortable Auflistung der Fundorte und Einsatzmöglichkeiten mit Seitenverweisen auf das Kapitel „Lösungsweg“, um Ihnen die Orientierung zu erleichtern.

Objekte, die erst beim wiederholten Durchspielen von „Silent Hill 2“ vorkommen, tauchen zwar in den Listen auf, erhalten jedoch einen Seitenverweis auf das Kapitel „Geheimnisse“, welches detaillierte Informationen enthält.

Die Fundorte von Heiltränken und Munition sind so zahlreich, daß sie hier nicht genannt werden. In den Karten des Lösungsweges (Seite 32-121) sind sie jedoch genau verzeichnet.



5. Gegenstand 3/4 verz.

Quint

Waffen

James Sunderland ist weder ein Superheld noch ein Spezialagent. Die Suche nach seiner Frau führt ihn nach Silent Hill, wo er völlig unvorbereitet auf die dort lauernden Schrecken trifft. Je weiter er auf seinem Weg vorankommt, desto mehr Verteidigungshilfen füllen das Inventar. Wenn Sie

nicht sicher sind, in welcher Situation eine bestimmte Waffe besonders geeignet ist, bieten Ihnen die Kampfschule (Seite 17-19) und das Monster-Kapitel (Seite 22-31) viele wissenswerte Informationen.

Fundort	Details	Beschreibung	Charaktere
 Brett am Ende der Vachss Road	Seite 39 (Karte Seite 38)	leichte Schlagwaffe mit kurzer Reichweite und schwacher Wirkung	So spielen Sie
 Stahlrohr Texxon Gas Tankstelle	Seite 58 (Karte Seite 55)	Schlagwaffe mit recht großer Reichweite und mittlerer Wirkung	Monster
 Großes Messer im Labyrinth unter dem Gefängnis	Seite 97 (Karte Seite 95)	mächtige Schlagwaffe mit großer Reichweite; sehr schwer und daher langsame Anwendung	Lösungsweg
 Kettensäge siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 151	extrem starke Waffe für den Nahkampf; Anwendung erst nach kurzer Wartezeit	Gegenstände
 Sprühdose siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 152	verschiedene Wirkungen; siehe Kapitel „Geheimnisse“ (Seite 152)	Geheimnisse
 Pistole Woodside Apartment, Raum 301	Seite 46 (Karte Seite 45)	leichte Handfeuerwaffe; nicht sehr effektiv, aber hohe Schußfrequenz; das Magazin faßt 10 Patronen	Index
 Schrotflinte Brookhaven Krankenhaus, Damenumkleide	Seite 67 (Karte Seite 63)	auf kurze Entfernung sehr effektive Waffe; niedrige Schußfrequenz; das Magazin faßt 6 Patronen	
 Jagdgewehr Gefängnis, Waffenkammer	Seite 93 (Karte Seite 90)	Schußwaffe mit hoher Durchschlagskraft, aber extrem niedriger Schußfrequenz; das Magazin faßt 4 Patronen	

Ausrüstung

In den Straßen und Gebäuden von Silent Hill finden Sie zahlreiche Heiltränke und Munitionsschachteln. Gesundheitsdrinks und Patronen für die Pistole kommen sehr häufig vor, Ampullen und Schrotpatronen sind hingegen rar und tauchen erstmals im fortgeschrittenen Spielverlauf auf. Deshalb sollten Sie mit den seltenen Fundstücken haushalten und sie möglichst nur in Notsituationen verwenden. Wundern Sie sich übrigens nicht,

wenn Sie Munition finden, für die Sie noch keine Verwendung haben: Die dazugehörige Waffe taucht später auf. Das Radio geht nach einigen Minuten Spielzeit automatisch in Ihren Besitz über, wenig später werden Sie auch über die Taschenlampe stolpern. Genauere Informationen über den Nutzen dieser wichtigen Besitztümer entnehmen Sie dem Kapitel „So spielen Sie“ (Seite 15).

Fundort

Beschreibung



Taschenlampe

Woodside Apartment, Raum 205

wird benötigt, um in dunklen Räumen Gegenstände zu nehmen oder zu benutzen



Radio

am Ende der Vachss Road

statisches Rauschen verrät die Nähe von Monstern

Beschreibung



Gesundheitsdrink

geringe Heilkraft



Erste-Hilfe-Kasten

mittlere Heilkraft



Ampulle

vollständige Heilung



Patronen für Pistole

Munition für die Pistole,
10 Patronen pro Schachtel



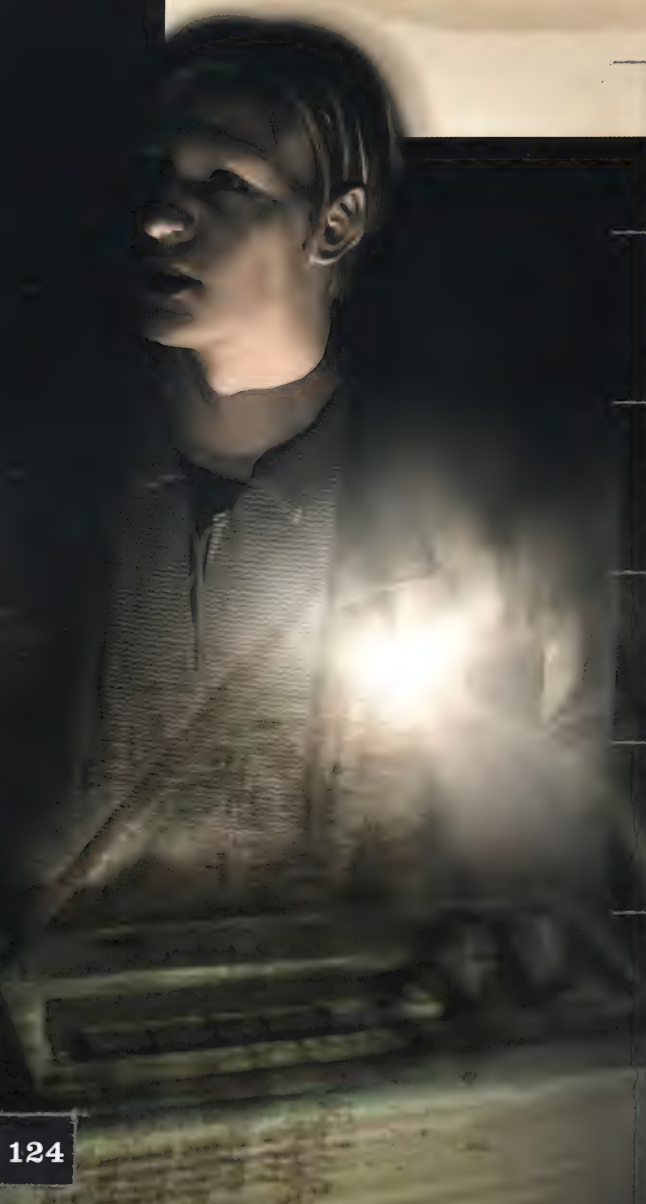
Schrotpatronen

Munition für die Schrotflinte,
6 Patronen pro Schachtel



Gewehrpatronen

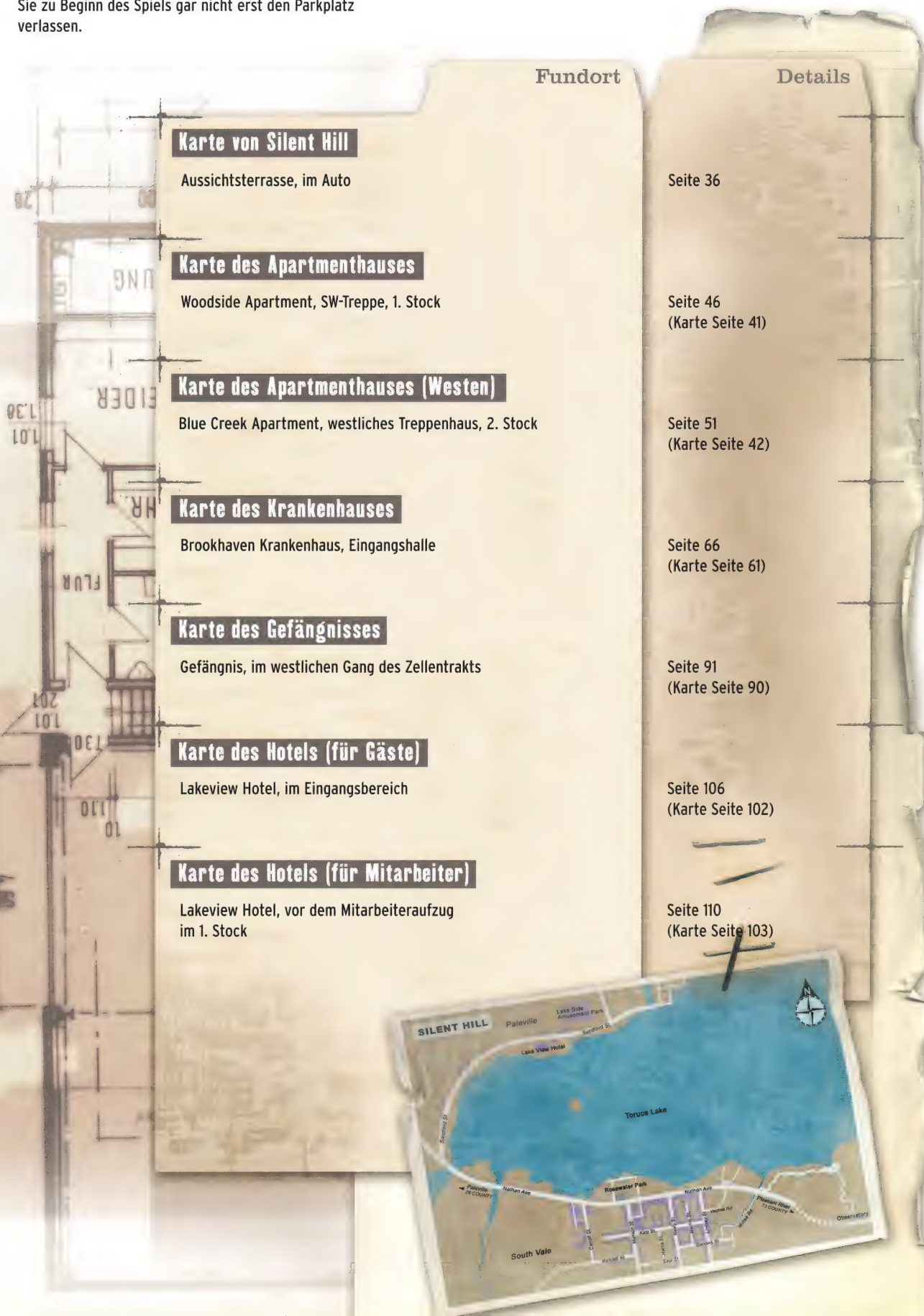
Munition für das Jagdgewehr,
4 Patronen pro Schachtel



Karten

Im dichten Nebel von Silent Hill und in den finsternen Gebäuden können Sie schnell jegliche Orientierung verlieren. Da ist es fast schon lebenswichtig, einen Blick auf die passende Übersichtskarte zu werfen. Ohne die Karte von Silent Hill können Sie zu Beginn des Spiels gar nicht erst den Parkplatz verlassen.

Betreten Sie hingegen ein neues Gebäude, finden Sie das nützliche Stück Papier meist in der Nähe des Eingangs – aber nicht immer ...



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

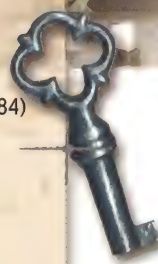
Index

Schlüssel

Wenn Sie einen Schlüssel finden und im Inventar untersuchen, erhalten Sie oft einen konkreten Hinweis, wo er zu benutzen ist. Umgekehrt wird die Sache problematischer: Sie stehen vor einer verschlossenen Tür, einer Kiste oder einem Koffer, aber

vom entsprechenden Schlüssel fehlt weit und breit jede Spur - hier hilft Ihnen die folgende Tabelle auf jeden Fall weiter. Jeder Schlüssel wird übrigens nur einmal benötigt und verschwindet nach der Anwendung automatisch aus dem Inventar.

Fundort		Details	Verwendung		Details
	Alter Bronzeschlüssel				
	„Anderes“ Silent Hill, Rosewater Park	Seite 86 (Karte Seite 84)		„Anderes“ Silent Hill, Geschichtsforschungs-Verein	Seite 87 (Karte Seite 84)
	Hundeschlüssel				
	siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 150		siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 150
	Schlüssel des fälschlich Angeklagten				
	im Labyrinth unter dem Gefängnis, Exekutionsraum	Seite 98 (Karte Seite 95)		im Labyrinth unter dem Gefängnis, bei den Handschellen	Seite 99 (Karte Seite 95)
	Schlüssel „Fisch“				
	Lakeview Hotel, Restaurant	Seite 108 (Karte Seite 55)		Lakeview Hotel, Koffer in der Garderobe	Seite 109 (Karte Seite 104)
	Schlüssel für das Dach				
	Brookhaven Krankenhaus, Raum S 3	Seite 68 (Karte Seite 65)		Brookhaven Krankenhaus, Dach	Seite 68 (Karte Seite 65)
	Schlüssel für Nottreppe				
	Woodside Apartment, im 3. Stock östlich des Gitters	Seite 48 (Karte Seite 45)		Woodside Apartment, Nottreppe im 2. Stock	Seite 49 (Karte Seite 43)
	Schlüssel „Lapis-Auge“				
	Brookhaven Krankenhaus, Raum M 2	Seite 69 (Karte Seite 62)		Brookhaven Krankenhaus, Raum S 14	Seite 70 (Karte Seite 64)
	Schlüssel mit Spiraltext				
	im Keller des Geschichtsforschungs-Vereins	Seite 89 (Karte Seite 87)		im Keller des Geschichtsforschungs-Vereins	Seite 89 (Karte Seite 87)
	Schlüssel mit Uhr				
	Woodside Apartment, Raum 202	Seite 47 (Karte Seite 43)		Woodside Apartment, Uhr in Raum 208	Seite 48 (Karte Seite 43)



Fundort	Details	Verwendung	Details	Charaktere
 Schlüssel „Purpurroter Bulle“	Brookhaven Krankenhaus, Archiv Seite 66 (Karte Seite 61)	Brookhaven Krankenhaus, Raum S 14	Seite 70 (Karte Seite 64)	So spielen Sie
 Schlüssel Untersuchungszimmer	Brookhaven Krankenhaus, Herrenumkleide Seite 67 (Karte Seite 63)	Brookhaven Krankenhaus, Untersuchungszimmer im 1. Stock	Seite 68 (Karte Seite 61)	
 Schlüssel zu Hotelzimmer 204	Lakeview Hotel, Garderobe Seite 109 (Karte Seite 104)	Lakeview Hotel, Raum 204	Seite 109 (Karte Seite 104)	
 Schlüssel zu Hotelzimmer 312	Lakeview Hotel, Rezeption Seite 108 (Karte Seite 103)	Lakeview Hotel, Raum 312	Seite 111 (Karte Seite 106)	Monster
 Schlüssel zu Zimmer 202	Woodside Apartment, Raum 208 Seite 47 (Karte Seite 43)	Woodside Apartment, Raum 202	Seite 47 (Karte Seite 43)	
 Schlüssel zum Apartment	am Nordende der Martin Street Seite 39 (Karte Seite 38)	Katz Street, Tor zum Woodside Apartment	Seite 39 (Karte Seite 38)	Lösungsweg
 Schlüssel zum Aufzug	Brookhaven Krankenhaus, Dusche im 3. Stock Seite 71 (Karte Seite 65)	Brookhaven Krankenhaus, Aufzug gegenüber Raum S 8	Seite 71 (Karte Seite 64)	
 Schlüssel zum Haus Lyne	Blue Creek Apartment, Raum 105 Seite 52 (Karte Seite 40)	Blue Creek Apartment, Raum 209	Seite 53 (Karte Seite 42)	Gegenstände
 Schlüssel zum Hof	Woodside Apartment, Raum 307 Seite 48 (Karte Seite 45)	Woodside Apartment, SW-Treppe, 1. Stock	Seite 49 (Karte Seite 41)	
 Schlüssel zum Lagerraum im Keller	„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Raum M 6 Seite 80 (Karte Seite 76)	„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Keller	Seite 81 (Karte Seite 79)	Index

Fundort	Details	Verwendung	Details
	Schlüssel zum Mitarbeiteraufzug Lakeview Hotel, Raum 204	Seite 109 (Karte Seite 104)	Lakeview Hotel, Raum nördlich des Lagerraums im 2. Stock Seite 109 (Karte Seite 105)
	Schlüssel zur Apartmenttreppe Blue Creek Apartment, Raum 208	Seite 53 (Karte Seite 42)	Blue Creek Apartment, nördliches Treppenhaus Seite 53 (Karte Seite 42)
	Schlüssel zur Bar Lakeview Hotel, Heizungsraum	Seite 110 (Karte Seite 103)	Lakeview Hotel, Bar Seite 110 (Karte Seite 103)
	Schlüssel zur Eingangshalle des Krankenhauses „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Büro des Direktors	Seite 83 (Karte Seite 75)	„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Eingangshalle Seite 83 (Karte Seite 75)
	Schlüssel zur Hoteltreppe Lakeview Hotel, Eingangshalle; in der Musicbox	Seite 111 (Karte Seite 102)	Lakeview Hotel, Treppe zum Flur im 3. Stock Seite 111 (Karte Seite 106)

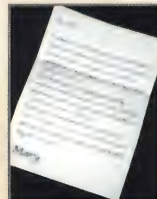
Gegenstände

Gegenstände

Nicht nur Schlüssel helfen Ihnen weiter, oft sind es ganz unscheinbare Objekte, die eine erstaunliche Wirkung haben. Manchmal ist es nötig, mehrere Gegenstände im Inventar zu kombinieren, um eine Wirkung zu erzielen. Jeder Gegenstand

wird höchstens einmal benötigt und löst sich sozusagen in Wohlgefallen auf, wenn Sie ihn an der richtigen Stelle eingesetzt haben.



Fundort	Details	Verwendung	Details
 Angelas Messer Blue Creek Apartment, Raum 109	Seite 51 (Karte Seite 40)	siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 148
 Bleiring „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Tagesraum im 2. Stock	Seite 82 (Karte Seite 77)	„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, beim Gemälde einer Frau im 3. Stock	Seite 82 (Karte Seite 78)
 Brief von Mary im Inventar bei Spielbeginn	-	siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 148

Fundort

Details

Verwendung

Details

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Buch: „Blutrote Zeremonie“

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150



Buch: „Verlorene Erinnerungen“

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150



Drahtschere

im Labyrinth unter dem Gefängnis,
im Raum mit dem Steinkopf

Seite 96
(Karte Seite 95)

beim drahtversperrten Durchgang
im Labyrinth unter dem Gefängnis

Seite 97
(Karte Seite 95)



Dosenöffner

Lakeview Hotel, Büro

Seite 110
(Karte Seite 103)

Lakeview Hotel, Küche

Seite 110
(Karte Seite 103)



Feuerzeug

Gefängnis, in einem der Besucherräume

Seite 93
(Karte Seite 90)

bei der Falltür zum Keller des Gefängnisses

Seite 94
(Karte Seite 90)



Foto von Mary

im Inventar bei Spielbeginn

-

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 148



Glühbirne

Lakeview Hotel, Küche

Seite 110
(Karte Seite 103)

Lakeview Hotel, Bar

Seite 110
(Karte Seite 103)



Haarbüschel

Brookhaven Krankenhaus,
Raum S 14

Seite 70
(Karte Seite 64)

Brookhaven Krankenhaus, Dusche
im 3. Stock

Seite 71
(Karte Seite 65)

Fundort

Details

Verwendung

Details

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index



Soft in Dosen

Woodside Apartment,
vor Raum 107

Seite 49
(Karte Seite 41)

beim Müllschlucker im 2. Stock
des Woodside Apartments

Seite 49
(Karte Seite 43)



Scharlachrotes Ei

„Anderes“ Lakeview Hotel,
Eingangshalle

Seite 119
(Karte Seite 114)

„Anderes“ Lakeview Hotel,
Ausgang der Eingangshalle

Seite 119
(Karte Seite
114 + 115)



Schraubenschlüssel

„Anderes“ Silent Hill, vor einem
Haus in der Lindsey Street nördlich
von Gonzales' Restaurant

Seite 86
(Karte Seite 85)

„Anderes“ Silent Hill,
Rosewater Park

Seite 86
(Karte Seite 84)



Spieldose „Aschenputtel“

Lakeview Hotel, Raum 202

Seite 109
(Karte Seite 104)

bei der Musicbox in der
Eingangshalle des Lakeview
Hotels

Seite 111
(Karte Seite 102)



Spieldose „Kleine Meerjungfrau“

im Garten des Lakeview Hotels

Seite 106
(Karte Seite 102)

bei der Musicbox in der
Eingangshalle des Lakeview
Hotels

Seite 111
(Karte Seite 102)



Spieldose „Schneewittchen“

Lakeview Hotel, Vorratskammer

Seite 110
(Karte Seite 103)

bei der Musicbox in der
Eingangshalle des Lakeview
Hotels

Seite 111
(Karte Seite 102)



Tafel „Der Unterdrücker“

Gefängnis, im nördlichen
Zellentrakt

Seite 92
(Karte Seite 90)

beim Galgen auf dem Hof des
Gefängnisses

Seite 93
(Karte Seite 91)



Tafel „Die Verführerin“

Gefängnis, in der Dusche des
Zellentrakts

Seite 92
(Karte Seite 90)

beim Galgen auf dem Hof des
Gefängnisses

Seite 93
(Karte Seite 91)

Fundort

Details

Verwendung

Details



Tafel "Gefräßiges Schwein"

Gefängnis, Speisezimmer

Seite 91
(Karte Seite 90)

beim Galgen auf dem Hof des
Gefängnisses

Seite 93
(Karte Seite 91)



Trockenzellenbatterie

„Anderes“ Brookhaven
Krankenhaus, Raum M 6

Seite 80
(Karte Seite 76)

im Keller des
Geschichtsforschungs-Vereins

Seite 89
(Karte Seite 87)



Verbogene Nadel

Brookhaven Krankenhaus,
Damenumkleide

Seite 67
(Karte Seite 63)

Brookhaven Krankenhaus,
Dusche im 3. Stock

Seite 71
(Karte Seite 65)



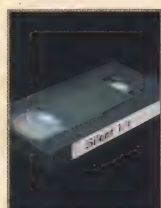
Verdünner

Lakeview Hotel, im Aufzug im
Keller

Seite 107
(Karte Seite 103)

im Keller des Lakeview Hotels,
Raum 202

Seite 109
(Karte Seite 104)



Videoband

Lakeview Hotel, Büro

Seite 110
(Karte Seite 103)

Lakeview Hotel, Raum 312

Seite 111
(Karte Seite 106)



Wachspuppe

Gefängnis, im südlichen
Zellentrakt

Seite 92
(Karte Seite 90)

bei der Falltür zum Keller des
Gefängnisses

Seite 94
(Karte Seite 90)



Weißer Chrisam

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 150

Dokumente

Lesen bildet bekanntlich, und deshalb sollten Sie die verschiedenen Schriftstücke in Silent Hill ruhig einmal genauer betrachten. Ob es sich nun um einen Zeitungsartikel handelt, dahingekritzelte Notizen eines Wahnsinnigen oder einen Fetzen Papier, den Sie aus einer verdreckten Toilette gefischt haben – überall können Hinweise stehen, die für den weiteren

Spielverlauf hilfreich oder sogar essentiell sind. In der folgenden Tabelle sind alle Dokumente aufgeführt, die im Inventar unter der Überschrift „Notiz“ vermerkt werden. Nicht alle haben übrigens einen praktischen Nutzen. Manche dienen ausschließlich dazu, die Atmosphäre des Spiels zu vertiefen.

Fundort	Details	Inhalt	Details
An die Wand geschriebene Worte „Anderes“ Silent Hill, BAR Neely's	Seite 85 (Karte Seite 85)	siehe Kapitel „Geheimnisse“	Seite 184
Artikel über einen Mord außerhalb des Woodside Apartments im Müll	Seite 49 (Karte Seite 41)	Antwort auf eine Frage von „Trick or Treat“	Seite 142
Auf der Bar gefundene Karte BAR Neely's	Seite 39 (Karte Seite 38)	Fundort des Schlüssels zum Apartment	Seite 39
Auf die Whiteboard geschriebene Zahl Brookhaven Krankenhaus, Aufenthaltszimmer für Ärzte (nur Rätsel-Level „Leicht“, „Normal“)	Seite 68 (Karte Seite 61)	Pin-Code für Türschloß im 3. Stock	Seite 68
Aufzeichnungen des Arztes Brookhaven Krankenhaus, Archiv	Seite 66 (Karte Seite 61)	Hinweis, wo der Schlüssel „Purpurroter Bulle“ benötigt wird	-
Bei der Brücke gefundene Karte westliches Ende der Nathan Avenue	Seite 58 (Karte Seite 55)	Hinweis, Petes Kegelbahn zu betreten, falls man noch nicht dort war	Seite 58
Blutgetränkte Zeitung im Labyrinth unter dem Gefängnis	Seite 97 (Karte Seite 95)	Informationen über Angelas Vergangenheit	Seite 79
Brieftasche in der Toilettenschüssel Blue Creek Apartment, Raum 203	Seite 50 (Karte Seite 42)	Kombination des Safes	Seite 50 Seite 139
Da ist ein Brief und ein Schraubenschlüssel „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Büro des Direktors	Seite 83 (Karte Seite 75)	Fundort der genannten Gegenstände	Seite 83

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Fundort	Details	Inhalt	Details
Den Sünder mit dem Tod bestrafen im Labyrinth unter dem Gefängnis, Exekutionsraum 2 (nur Rätsel-Level „Extra“)	siehe: „Tote Männer ...“	verrät, welcher Gefangene unschuldig hingerichtet wurde	Seite 146
Den Tod wählen Woodside Apartment, Raum 205	Seite 147	Hinweis, welches Ende bevorsteht	Seite 147
Der Schlüssel zur Gesellschaft „Anderes“ Silent Hill, vor einem Haus in der Lindsey Street nördlich von Gonzales' Restaurant	Seite 86 (Karte Seite 85)	Fund- und Einsatzort des alten Bronzeschlüssels, Einsatzort des Schraubenschlüssels	-
Die Legende vom See Gefängnis, Büro neben der Waffenkammer	Seite 93 (Karte Seite 90)	keine Bedeutung	-
Die Straße ins Morgen Woodside Apartment, Raum 205	Seite 147	Hinweis, welches Ende bevorsteht	Seite 147
Dree dree dree die Zahlen Brookhaven Krankenhaus, Zelle des Spezialbehandlungsraumes	Seite 69 (Karte Seite 65)	Kombination für Drehschloß in Raum S 14	Seite 70 Seite 141
Drei glänzende Münzen in fünf Blue Creek Apartment, Raum 105 (nur Rätsel-Level „Normal“)	Seite 52 (Karte Seite 40)	Tips für die Position der Münzen	Seite 139
Drei Nadeln von verschied'ner Höhe steh'n Woodside Apartment, Raum 208 (nur Rätsel-Level „Normal“, „Schwer“, „Extra“)	Seite 47 (Karte Seite 43)	Bedeutung der Kratzer an der Wand in Raum 208	Seite 139
Drei verschiedene Größen, die Zeit Woodside Apartment, Raum 208 (nur Rätsel-Level „Leicht“)	siehe: „Drei Nadeln ...“	Bedeutung der Kratzer an der Wand in Raum 208	Seite 139
Eindrücke auf Kohlepapier Brookhaven Krankenhaus, Untersuchungszimmer 3	Seite 69 (Karte Seite 63)	Kombination für Zahlenschloß in Raum S 14	Seite 70 Seite 141



Fundort

Details

Inhalt

Details

Foto einer Truhe

Lakeview Hotel, Raum 202

Seite 109
(Karte Seite 104)Kombination für das Drehschloß
der Truhe

Seite 109

Gemälde 1, aus der Zelle

Gefängnis, nördlicher Zellentrakt

Seite 92
(Karte Seite 90)

keine Bedeutung

-

Gemälde 2, aus der Zelle

Gefängnis, nördlicher Zellentrakt

Seite 92
(Karte Seite 90)

keine Bedeutung

-

Gemälde 3, aus der Zelle

Gefängnis, nördlicher Zellentrakt

Seite 92
(Karte Seite 90)

keine Bedeutung

-

Gemälde mit Pyramiden-Kopf

Geschichtsforschungs-Verein

Seite 87
(Karte Seite 87)

keine Bedeutung

-

Ich nahm den Schlüssel vom Direktor„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Treppenhaus
hinter dem Gemälde einer FrauSeite 82
(Karte Seite 78)Fund- und Einsatzort vom alten
Bronzeschlüssel

-

Im Keller des Kellers

„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Raum M 6

Seite 80
(Karte Seite 76)

Fundort eines Ringes

Seite 80

Inscription auf dem Galgen

Gefängnis, Hof

Seite 93
(Karte Seite 91)

Hinweis auf die drei Tafeln

Seite 93

Jemand errette mich bitteim Labyrinth unter dem Gefängnis,
Exekutionsraum 2
(nur Rätsel-Level „Leicht“)siehe:
„Tote Männer ...“verrät, welcher Gefangene
unschuldig hingerichtet wurde

Seite 139

Kratzer an der Wand

Woodside Apartment, Raum 208

Seite 47
(Karte Seite 43)

Position der Zeiger der Uhr

Seite 48
Seite 139**Lieber Tim**

Blue Creek Apartment, an der Tür zu Raum 209

Seite 51
(Karte Seite 42)Hinweis, wo der Türschlüssel zu
finden ist

Seite 51

Louise

Brookhaven Krankenhaus, Raum S 14

Seite 70
(Karte Seite 64)

keine Bedeutung

-

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Fundort

Details

Inhalt

Details

Notiz des Rezeptionisten

Lakeview Hotel, Eingangsraum

Seite 108
(Karte Seite 103)

Fundort des Videobands

Seite 108

Notiz neben Leiche 1

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

keine Bedeutung

-

Notiz neben Leiche 2

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

keine Bedeutung

-

Notiz neben Leiche 3

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

Hinweise auf Gegnerverhalten

-

Notiz neben Leiche 4

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

Tips für Kampf

-

Notiz neben Leiche 5

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

keine Bedeutung

-

Notiz neben Leiche 6

nördliches Ende der Neely Street

(Karte Seite 38)

Überlebenstips

-

Patientenakte

Brookhaven Krankenhaus, Archiv

Seite 66
(Karte Seite 61)

keine Bedeutung

-

Sie ist ein engel

„Anderes“ Brookhaven Krankenhaus, Raum S 11

Seite 81
(Karte Seite 78)

Hinweis auf die Verwendung der Ringe

Seite 81

So wird man ein glückliches Paar

Woodside Apartment, Raum 205

Seite 147

Hinweis, welches Ende bevorsteht

Seite 147

Sumpfmonument

Lindsey Street nahe der Einmündung Vachss Road

Seite 38
(Karte Seite 38)

keine Bedeutung

Seite 157,

Tagebuch des Verurteiltenim Labyrinth unter dem Gefängnis,
Exekutionsraum 2
(nur Rätsel-Level „Schwer“)siehe:
„Tote Männer ...“verrät, welcher Gefangene
unschuldig hingerichtet wurde

Seite 143



5

14

3

1

2

Fundort

Details

Inhalt

Details

Tagebuch eines Gefängniswärters

Gefängnis, Büro neben der Waffenkammer

Seite 93
(Karte Seite 90)

keine Bedeutung

-

Tagebuch vom Dach

Brookhaven Krankenhaus, Dach

Seite 68
(Karte Seite 65)

siehe Kapitel „Geheimnisse“

Seite 148

Tote Männer, tote Männer

im Labyrinth unter dem Gefängnis,
Exekutionsraum 2
(nur Rätsel-Level „Normal“)

Seite 98
(Karte Seite 95)

verrät, welcher Gefangene
unschuldig hingerichtet wurde

Seite 98
Seite 143

Touristenbroschüre

Woodside Apartment, Raum 104

Seite 49
(Karte Seite 41)

keine Bedeutung

-

Uferlandschaft

Gebäude des Geschichtsforschungs-Vereins

Seite 87
(Karte Seite 87)

keine Bedeutung

-

Whiteboard-Graffiti

Brookhaven Krankenhaus, Aufenthaltszimmer für
Ärzte (nur Rätsel-Level „Schwer“, „Extra“)

siehe:
„Auf die
Whiteboard ...“

Hinweis auf Pin-Code für
Türschloß im 3. Stock

Seite 141

Wie Münzen im dunst'gen Äther

Blue Creek Apartment, Raum 105
(nur Rätsel-Level „Extra“)

siehe:
„Drei glänzende
Münzen ...“

Tips für die Position der Münzen

Seite 146

Zeitung aus dem Schaufenster

BAR Neely's

(Karte Seite 38)

keine Bedeutung

-

Zu vorderst der Sitz dessen

Blue Creek Apartment, Raum 105
(nur Rätsel-Level „Schwer“)

siehe:
„Drei glänzende
Münzen ...“

beschreibt die Position der
Münzen

Seite 139

Zur Rechten ist die Frau

Blue Creek Apartment, Raum 105
(nur Rätsel-Level „Leicht“)

siehe:
„Drei glänzende
Münzen ...“

Position der Münzen

Seite 139

Charaktere

So spielen Sie

Monster

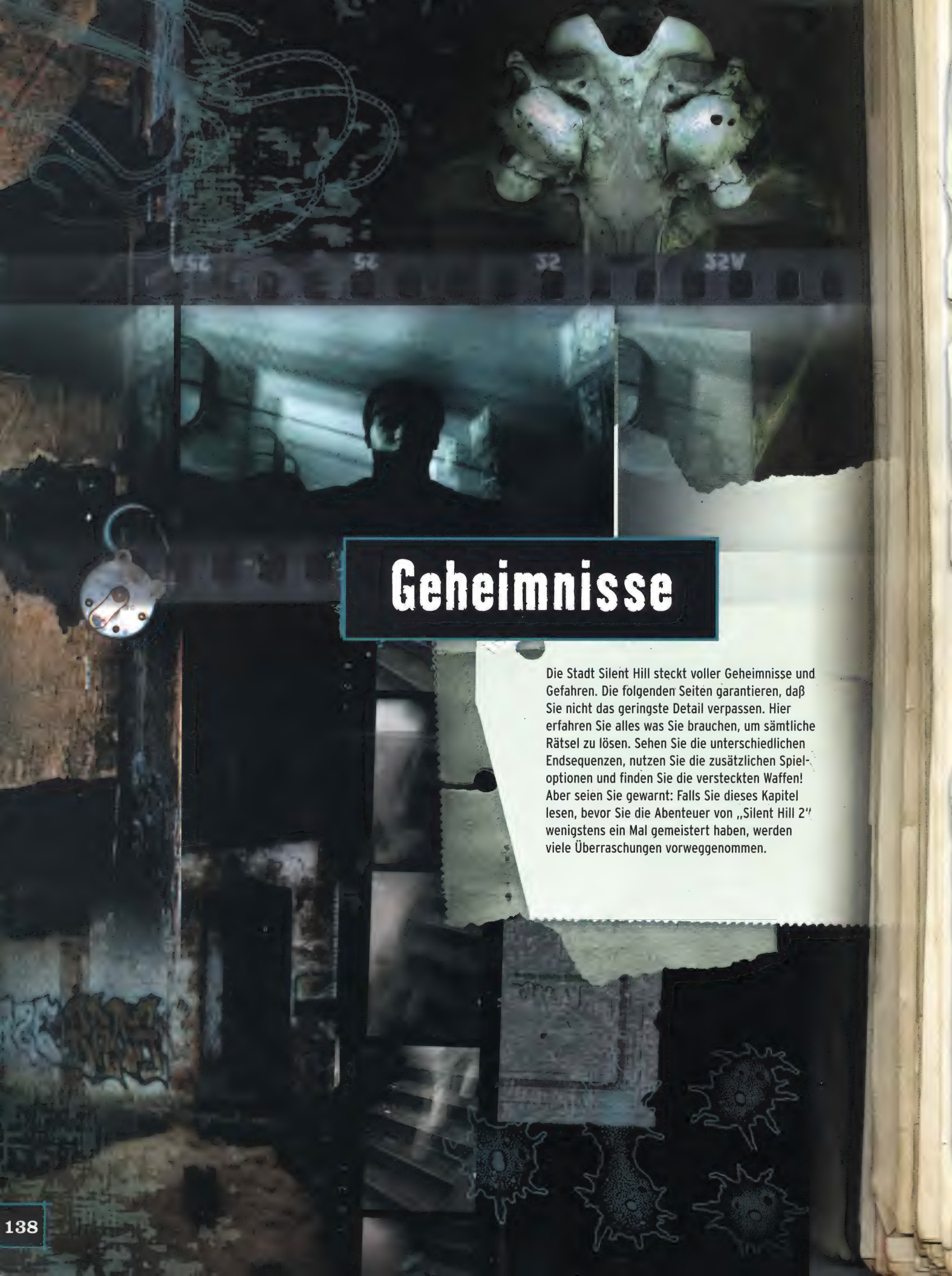
Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index





Geheimnisse

Die Stadt Silent Hill steckt voller Geheimnisse und Gefahren. Die folgenden Seiten garantieren, daß Sie nicht das geringste Detail verpassen. Hier erfahren Sie alles was Sie brauchen, um sämtliche Rätsel zu lösen. Sehen Sie die unterschiedlichen Endsequenzen, nutzen Sie die zusätzlichen Spieloptionen und finden Sie die versteckten Waffen! Aber seien Sie gewarnt: Falls Sie dieses Kapitel lesen, bevor Sie die Abenteuer von „Silent Hill 2“ wenigstens ein Mal gemeistert haben, werden viele Überraschungen vorweggenommen.

Des Rätsels Lösung

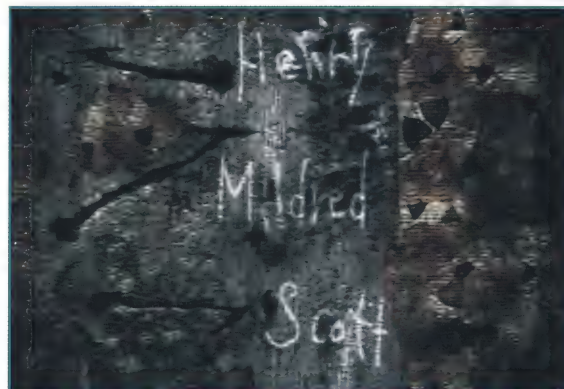
Um Ihnen den Spaß am Knobeln nicht zu verderben, enthält der „Lösungsweg“ für die meisten Rätsel des Spiels lediglich Hinweise. Auf den folgenden Seiten finden Sie nun die konkreten Lösungen für die Rätsel-Level „Leicht“, „Normal“ und „Schwer“.

Das Uhrrätsel

Ort:	Woodside Apartment 208
Benötigter Schlüssel:	Schlüssel mit Uhr
Hinweise:	
Leicht:	„Drei verschiedene Größen, die Zeit“
Normal und Schwer:	„Drei Nadeln von verschied'ner Höhe steh'n“ Kratzer an der Wand

Lösung

Entscheidend sind die Kratzer an der Wand. „Henry, Mildred, Scott“ stehen für die Zeiger der Uhr – denken Sie mal an die Anfangsbuchstaben dieser anglo-amerikanischen Vornamen ...
Bewegen Sie Henry (den Stundenzeiger) und Mildred (den Minutenzeiger) mit den Richtungstasten in die entsprechende Position. Die Lösung ist immer gleich: Stellen Sie die Zeiger auf 9 Uhr 10.



01



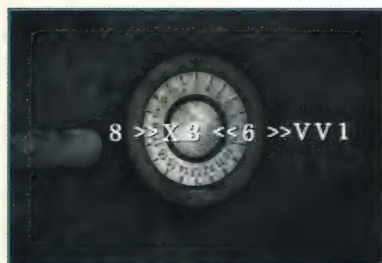
02

Die Safe-Kombination

Ort:	Blue Creek Apartment 203
Benötigte Gegenstände:	keine
Hinweise:	Brieftasche in der Toilettenschüssel

Lösung

Der Zettel aus der „Brieftasche in der Toilettenschüssel“ enthält die Kombination für den Safe – die in jedem Spieldurchgang anders ausfällt.
Drehen Sie das Zahlenrad auf die erste Zahl. Drücken Sie dann nach rechts, bis die zweite Zahl angewählt ist. Drehen Sie dann nach links zur dritten Zahl und abschließend wieder nach rechts.
Auf „Schwer“ kann der Zettel neben den Zahlen auch die Buchstaben X und V enthalten. Dabei handelt es sich um römische Zahlen: V bedeutet 5; X bedeutet 10; XX heißt 20. Anders als bei den echten römischen Zahlen können hier auch zwei Vs kombiniert werden: VV steht für 5+5, also 10. Folgt auf die Buchstaben noch eine Ziffer, wird diese addiert. VV2 ist also eine 12, ebenso wie X2. Die Kombination in Bild 03 lautet also beispielsweise 8>>13<<6>>11.



03

Das Geheimnis der Münzen

Ort:	Blue Creek Apartment 105
Benötigte Münzen:	„Alter Mann“, „Häftling“, „Schlange“

Hinweise:	
Leicht:	„Zur Rechten ist die Frau“
Normal:	„Drei glänzende Münzen in fünf“
Schwer:	„Zu vorderst der Sitz dessen“

Um den Tisch zu öffnen, benötigen Sie die drei Münzen, die Sie im Apartmentkomplex finden können. Insgesamt gibt es 60 Varianten, drei Münzen in fünf Vertiefungen zu legen. Die richtige Position verrät Ihnen ein Gedicht, das Sie bei der Untersuchung des Tisches lesen können. Der Text und damit die Lösung hängen vom Rätsel-Level ab.



04

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Das Geheimnis der Münzen

Zur Rechten ist die Frau
Zur Linken ist der Alte
In der Mitte kriecht die Andere
Jetzt bleiben nur noch zwei Plätze
Doch hab' nun keine Angst
Das Puzzle ist fertig
Das Puzzle ist fertig

Lösung „Normal“

Die Hinweise wurden im Lösungsweg bereits entschlüsselt – die Reihenfolge „Alter Mann, Häftling, Leer“ ist ersichtlich. Offen bleibt jedoch die Frage, ob die Schlange links oder rechts außen liegen muß.

Der Teil „Null, am weitesten liegt von ihr“ deutet darauf hin, daß am weitesten vom Häftling entfernt ein leeres Feld sein muß.

Würde sich der Häftling im zweiten Feld von rechts befinden, wäre das am weitesten von ihm entfernte Feld das links außen liegende – das also leer sein müßte. Da rechts vom Häftling ein leeres Feld sein muß, kann hierdurch aber die Bedingung nicht mehr eingehalten werden, daß die Schlange links oder rechts außen liegen muß.

Lösung „Leicht“

Die Position der Münzen wird konkret beschrieben: Die Frau sieht man auf der Münze „Häftling“, der „Alte Mann“ liegt links, die Schlange kriecht in der Mitte. Rechts und links bedeutet ganz rechts und ganz links außen; die beiden Positionen links und rechts von der Mitte bleiben frei. Die Reihenfolge lautet also: Alter Mann, Leer, Schlange, Leer, Häftling.

Der Versuch, den Häftling ins zweite Feld von links zu legen, führt ebenfalls dazu, daß Bedingungen aus dem Gedicht nicht eingehalten werden können.

Daher muß die Lösung des Rätsels lauten:

Häftling/Frau in die Mitte positionieren; dann ist am weitesten von ihr entfernt eine der äußeren Vertiefungen – die leer bleiben muß. Dies muß die ganz linke Position sein, da hier die Schlange nicht liegen kann (weil dies dem Hinweis widerspräche: „Der Alte nicht neben der Schlange sich sonnt“). Der Alte wird links neben den Häftling platziert, rechts neben dem Häftling bleibt ein Feld leer und ganz rechts außen findet die Schlange ihren Platz.

Lösung „Schwer“

Zu vorderst der Sitz dessen, der ist einzig
Still und leer, ohne Furcht und Herz
Neben ihm sitzt einer, der weiß
Der Platz des Dieners ist neben dem Thron voll Schmerz

Das erste Feld bleibt frei; daneben liegt eine Münze.

Dutzende Füße, doch kein einziger Zeh
Der Eine, der Verborgene ist neben ihm, er geh
Kreatur des Hades, Verführer der Träume
Weiter vom Mann und näher bei der Frau

Die Schlange liegt weiter vom Alten Mann entfernt als vom Häftling.

Mann und Frau alles schau'n und schufen
Unbekümmert um des Raben Rufen

Der Alte Mann schaut nach rechts, die Frau/der Häftling nach links; um alle anderen Münzen sehen zu können, müssen sie sich links bzw. rechts außen befinden.

Still und verborgen die zwei sind
Nicht für dich zu schau'n mein Kind

Zwei Felder bleiben frei.

Bring sie dorthin wo sie wollen sein
Und der Segen er sei dein

Setzen Sie die Münzen richtig ein, um eine Belohnung zu erhalten.

Mit dem Polarstern hinter mir spreche ich
der Sonne Geburt ist der Anfang der Geschichte

Der Betrachter schaut nach Süden; die Sonne geht im Osten auf – links von ihm; links beginnt die Geschichte, also die Beschreibung der Positionen.

Eigentlich ist dieses Rätsel leichter zu lösen als auf „Normal“. Die Geschichte beginnt links, daher kommt zuerst ein freies Feld links. Der Alte Mann schaut die beiden anderen Münzen an, der Häftling ebenfalls, also liegt die Schlange zwischen den

beiden. Da sie näher am Häftling liegen soll, muß ein Feld zwischen Mann und Schlange frei bleiben. Daraus folgt die einzige Möglichkeit: Leer, Alter Mann, Leer, Schlange, Häftling.



Das Türschloß im Krankenhaus

Ort:	Brookhaven Krankenhaus, 3. Etage
Benötigte Gegenstände:	keine
Hinweise:	
Leicht und Normal:	auf die Whiteboard geschriebene Zahl
Schwer:	Whiteboard-Graffiti

Lösung „Leicht und Normal“

Die Codenummer wird direkt verraten. Sie lautet 7335.

Lösung „Schwer“

Die Codenummer wird umschrieben; z.B. „Der Pin-Code für diesen Monat lautet 'T'. Letzten Monat war es 'X', und davor war es 'Z'. Aber was werden sie nächsten Monat wählen? Das ist alles, was sie mit vier Buchstaben ausdrücken können.“ In diesem Fall sollen Sie ein T auf der Tastatur „zeichnen“. Dabei müssen Sie jeweils die Anfangs- und Endpunkte der beiden Linien, aus denen der Buchstabe besteht, markieren. Sie beginnen mit dem horizontalen Balken und drücken erst die 1 und dann die 3. Nun folgt die vertikale Linie. Sie beginnt bei 2 und endet bei 8. Die Nummer lautet also 1328.

Die Lösung für „X“ wäre dann 1, 9, 3, 7. Wenn „Z“ der Pin des Monats ist, muß die Lösung 1, 3, 7, 9 lauten.



05



06

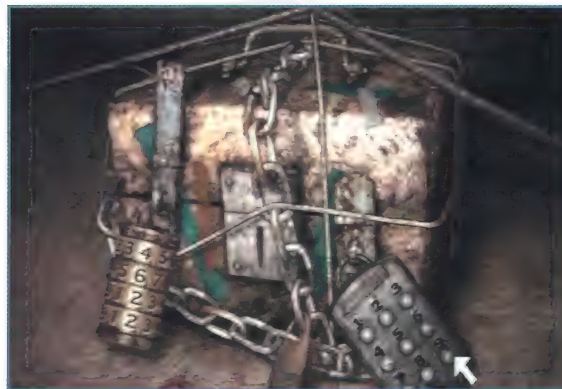
Sesam öffne Dich

Ort:	Kakerlakenraum unter dem Geschichtsforschungs-Verein
Benötigte Gegenstände:	keine
Hinweise:	keine

Der Nummerncode für die Tastatur der Tür ist in jedem Spieldurchgang anders, es gibt keine Unterschiede zwischen den Rätsel-Levels „Leicht“, „Normal“ und „Schwer“.

Lösung

Drei Zahlentasten sind abgenutzt als die übrigen, der dreistellige Code wird aus diesen Ziffern zusammengesetzt. Es gibt immer sechs verschiedene Möglichkeiten. Sie müssen alle Varianten ausprobieren ... spätestens im sechsten Versuch öffnet sich die Tür.



07

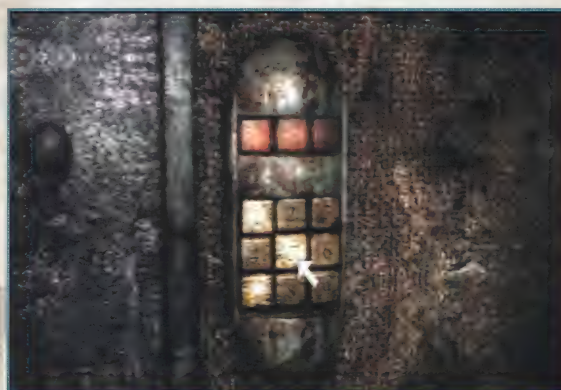
Die Kiste mit den vier Schlössern

Ort:	Brookhaven Krankenhaus, Raum S 14
Benötigte Schlüssel:	„Lapis-Auge“ und „Purpurroter Bulle“
Hinweise:	Eindrücke auf Kohlepapier, „Dree dree dree die Zahlen“

Lösung

Zwei der vier Schlösser öffnen Sie mit Schlüsseln, die anderen beiden (Tasten- und Drehmechanismus) mit Zahlencodes. Die Eindrücke auf dem Kohlepapier enthalten die vierstellige Kombination für das Tastenschloß. Auf „Schwer“ enthält das Papier einen anderen Text als auf „Leicht“ und „Normal“. Das Wesentliche, die vier Ziffern, sind auf jeden Fall klar und deutlich zu lesen; nur die eigentliche Kombination ist in jedem Spieldurchgang anders.

Die Inschrift „Dree dree dree die Zahlen“ verrät den vierstelligen Zahlencode für das Drehschloß. Die Kombination ist in jedem Spieldurchgang anders, je nach Schwierigkeitsgrad sind manche Zahlen nur undeutlich zu entziffern. So gibt es zum Beispiel verschiedene Varianten für die 7, die oft eher einer 2 oder 3 gleicht. Oder die 5, die manchmal eher wie eine 4 oder 6 erscheint. Natürlich sind auch umgekehrte Verwechslungen möglich. Da hilft oft nur konsequentes Ausprobieren weiter.



08

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Trick or Treat

Ort: Brookhaven Krankenhaus, Lagerraum
Benötigte Gegenstände: keine
Hinweise: Karte von Silent Hill, Artikel über einen Mord



09

10

Die drei Quizfragen sind in jedem Spieldurchgang und auf allen Rätsel-Leveln gleich – und auch die Antworten.

- Q1** „Wie heißt der Vergnügungspark von Silent Hill?“
 1. Fantasy Land
 2. Silent Hill Amusement Park
 3. Lakeside Amusement Park
- Q2** „Wie heißt der Mörder, der vor ein paar Jahren zwei Geschwister mit einer Axt umbrachte?“
 1. Walter Sullivan
 2. Scott Fairbanks
 3. Eric Gein
- Q3** „Wie heißt die Straße, die von South Vale nach Paleville um den See herumführt?“
 1. Bachman Road
 2. Rendell Street
 3. Nathan Avenue

Lösung

Die Quizfragen 1 und 3 können Sie durch einen Blick auf die Karte im Spiel lösen. Die Antwort auf die zweite Fragen finden Sie in dem Artikel über einen Mord. Diese Notiz finden Sie, wenn Sie das Klatschmagazin lesen (und das geschieht automatisch, wenn Sie die Münze „Alter Mann“ im Müllschacht des Woodside Apartments nehmen).

Die richtige Tastenkombination für die Schatztruhe lautet

Q1 = 3

Q2 = 1

Q3 = 3

Die rotierende Kammer

Ort: Labyrinth unter dem Gefängnis
Benötigte Gegenstände: keine
Hinweise: Karte des Gefängnisses

Auf der Karte erkennen Sie, daß sich im Westen der Kammer eine Treppe befindet. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Ost-West-Passage durch den würfelförmigen Raum zu schaffen – mit Hilfe des Drehsteins. Auf den sechs Flächen des Würfels sind Gesichter abgebildet, die sich an der Augenfarbe unterscheiden. Der Würfel läßt sich an zwei Achsen rotieren, es gibt also 16 mögliche Positionen: Je vier für die beiden Flächen mit der Aufhängung der horizontalen Achse (gelbe und grüne Augen) und jeweils zwei für die übrigen vier Flächen.

Lösung „Leicht“

Die Lösung ist immer gleich und mit wenigen Handgriffen zu erreichen: Drehen Sie den Würfel nach links oder rechts, so daß Sie das Gesicht mit den gelben Augen sehen. Drehen Sie es dann seitlich.

Lösung „Normal“

Drehen Sie den Würfel so, daß Sie das Gesicht mit den grünen Augen sehen. Stellen Sie es dann auf den Kopf, indem Sie zweimal nach oben oder unten drücken.

Lösung „Schwer“

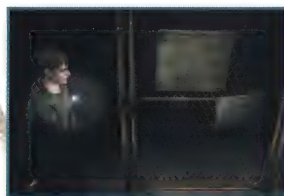
Auf „Schwer“ gibt es keine festgelegte Kombination. Suchen Sie in der würfelförmigen Kammer nach zwei gegenüberliegenden Türen, und drehen Sie den Steinwürfel, bis die Türen eine Passage zur Treppe bilden. Wenn Sie vor dem Würfel stehen und das Steuerkreuz beispielsweise nach links drücken, wird der Raum hinter Ihnen ebenfalls um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben, verwandelt sich die Decke der Kammer zu einer Wand hinter Ihrem Rücken. Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem räumlichen Vorstellungsvermögen haben, müssen Sie einfach alle 16 möglichen Positionen ausprobieren.



11

Das Rätsel der Gehenkten

Ort: Exekutionsräume im Labyrinth
 Benötigte Gegenstände: keine
 Hinweise
 Leicht: „Jemand errette mich bitte“
 Normal: „Tote Männer, tote Männer“
 Schwer: Tagebuch des Verurteilten



12

13

In einem Raum am Ende des Labyrinths entdecken Sie sechs Gehenkte. Jeder trägt einen Zettel, auf dem das Verbrechen genannt wird, das zur Verurteilung geführt hat. Die Positionen werden in jedem Spieldurchgang neu verteilt. In einem anderen Raum in unmittelbarer Nähe entdecken Sie sechs Stricke, die von der Decke baumeln. Eine Notiz an der Wand enthüllt, daß einer der Angeklagten zu Unrecht verurteilt wurde, da er das ihm zur Last gelegte Verbrechen nicht begangen hat. Neben der Notiz hängt ein zweites Schriftstück mit einem Gedicht. Der Inhalt des Schriftstücks und damit auch die Lösung hängt vom Rätsel-Level ab. Sie müssen an dem Seil ziehen, an dem im anderen Raum der Unschuldige hängt.

Lösung „Leicht“

Der Unschuldige wird klar genannt. Die entscheidende Textpassage lautet:

Hier gibt es nur einen, der unschuldig ist.
 Das vermisste Kind war nirgends zu finden,
 Und so gab es keinen Beweis für seine Schuld.
 Sein Tod war eine Tragödie.

Also: Der wegen Entführung Verurteilte war unschuldig.

Lösung „Normal“

Ein Fremder wurde ohne Beweise als Brandstifter verhaftet. Die entscheidende Textpassage lautet:

Zu Asche verbrannt zwei Häuser und ein Haus
 Der Sheriff weiß nicht ein noch aus
 Sieht einen Fremden in der Stadt mit Vase
 Sperrt ihn ein und schlägt ihm platt die Nase.

Die Lösung: Der wegen Brandstiftung Verurteilte war unschuldig.

Lösung „Schwer“

Dem Tagebuch des Verurteilten kann man entnehmen, daß der Schreiber unschuldig war. Finden Sie heraus, welches Verbrechen ihm zur Last gelegt wird – die anderen fünf werden im Text genannt.

Ich habe nicht den Wunsch zu sterben.
 Aber morgen werde ich die dreizehn Stufen ersteigen.
 Bitte – so antwortet mit doch,
 Warum muss ich am Morgen sterben?

Der Häftling neben mir glaubte mir.
 „Weil sie alle verrückt sind, deshalb“, sagte er.
 Seine Meinung ändert nichts, ich weiß.
 „Jetzt weißt du, warum ich gegen sie losgeschlagen habe“, murmelte er.

Körperverletzung

Der Mann, der gestern hingerichtet wurde, der, der sagte,
 er verkaufe Träume, sagte, das sei nicht wahr.

Betrug

Aber der Mann, der übermorgen für das Stehlen von Kindern
 hingerichtet wird, schrie zurück, das es wahr sei.

Entführung

Der Mann, der heute gehängt wurde, antwortete nicht.
 „Sie töten mich so oder so“, sagte er.
 Er wurde bei der Unterschlagung öffentlicher Gelder
 geschnappt, und so gibt es für ihn keine Hoffnung auf Gnade.

Unterschlagung

Der Mann, der immer leise vor sich hin lächelt, sagte:
 „Ich bin glücklich, denn ich werde bald bei ihr sein.“

Mord

Ich habe nicht den Wunsch zu sterben.
 Mich verlangt es nur, nach Hause zurückzukehren. Aber ich
 weiß, das bleibt ein Traum. Zwar habe ich nichts getan, doch
 wird mir dieses Verbrechen zur Last gelegt.

Der Hinweis auf den Mörder ist recht versteckt. Seine
 Hinrichtung steht kurz bevor, und danach wird er wieder mit
 „ihr“ vereint sein – daraus könnten man schließen, daß er sie
 umgebracht hat. Übrig bleibt also noch Fälscherei, und dies ist
 auch die Lösung des Rätsels.

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Die Musicbox in der Eingangshalle

Ort: Lakeview Hotel, Eingangshalle
Benötigte Spieldosen:
„Aschenputtel“
„Kleine Meerjungfrau“
„Schneewittchen“

Hinweise: Inschriften der großen Musicbox

An der Vorderseite sowie links und rechts der großen Musicbox können Sie jeweils eine der drei Spieldosen einsetzen.

Lösung „Leicht“

Alle drei Vertiefungen sind mit derselben Inschrift versehen:
„Wenn der verlorene Teil zurückgebracht wird, dann wandelt sich der saure Ton in süße Harmonie.“

Sie müssen nur die drei Spieldosen nacheinander einsetzen; die Positionen sind nicht von Bedeutung.

Lösung „Normal“

Die Spieldosen müssen in bestimmte Vertiefungen eingesetzt werden. Die Hinweise korrespondieren mit den Märchenfiguren.

- 1: Platz der Prinzessin, die um Mitternacht floh
- 2: Platz der Prinzessin, die kein Wort sprach
- 3: Platz der Prinzessin, die vom Tod erwachte

Man benötigt ein wenig Kenntnis der entsprechenden Märchen, um die Lösung herauszufinden:

- 1: Aschenputtel
- 2: Die kleine Meerjungfrau
- 3: Schneewittchen

Lösung „Schwer“

Hier sind genauere Kenntnisse der Märchen der Gebrüder Grimm beziehungsweise von Hans Christian Andersen gefragt – die Disney-Verfilmungen enthalten nicht alle Szenen.

Allerdings ist der Schneewittchen-Hinweis recht eindeutig, und die Erwähnung des Schuhs deutet unzweifelhaft auf Aschenputtel hin. Bleibt also nur noch die Meerjungfrau für die dritte Position.

1. Schändliche Gier war's, die ihren Schuh mit Blut befleckt:
Aschenputtel
Der Hinweis bezieht sich darauf, daß die Schwestern durch Selbstverstümmelung versuchten, ihre Füße in den zu kleinen Schuh zu zwängen.
2. Trotzdem möchte ich glauben, dass sie glücklich war:
Die kleine Meerjungfrau
Im Märchen wird sie am traurigen Ende zu Meerschäum.
3. Schönheit – Beides, ein Segen und ein Fluch sollst du sein:
Schneewittchen
Die Schönheit brachte ihr erst Unglück,
(Stichwort: böse Schwiegermutter)
und dann Glück
(Stichwort: verliebter Prinz).



14



Rätsel-Level „Extra“

MEMORY CARD Steckplatz 2	
SILENT HILL 2 File 04	
Raum, 1E, Apt.-Haus West	0:43
Flur, Labyrinth	2:03
Büro im Krankenhaus	0:32
Geschichtsforschungs-Verein	0:54
Spiel-Ergebnis	1:19
Datum 9	Speichern 3
Action Normal	Rätsel Extra

Wenn Sie Rätsel auf extraschwerem Level lösen möchten, müssen Sie „Silent Hill 2“ erst auf den Rätsel-Leveln „Leicht“, „Normal“ und „Schwer“ durchspielen. Beginnen Sie anschließend ein neues Spiel und wählen Sie dabei noch einmal „Schwer“, um die Extra-Rätsel zu aktivieren. „Extra“ wird nicht als Option im Auswahlménü angezeigt. Erst beim Speichern eines Spielstandes können Sie in der Anzeige sehen, daß Sie den zusätzlichen Modus aktiviert haben. Viele Rätsel unterscheiden sich dabei nicht von „Schwer“, aber die wenigen Änderungen haben es in sich.

Das Uhhrrätsel

entspricht dem Level „Schwer“

Die Safe-Kombination

Der Zettel aus der „Brieftasche in der Toilettenschüssel“ kann neben Ziffern auch Buchstaben enthalten. Entscheidend für die Lösung des Problems ist die Erkenntnis, daß keine zweistelligen Zahlen vorkommen. 1 bis 9 werden also mit normalen Ziffern dargestellt, ab 10 geht es mit Buchstaben weiter: a = 10, b = 11, c = 12, d = 13, e = 14, f = 15, g = 16, h = 17, i = 18, j = 19, k = 20.

Beispiel (Bild 16): d>>2<<j>>g

Zunächst stellen Sie das Zahlenrad auf die 13 und drehen es dann nach rechts auf die 2. Anschließend drehen Sie es in die linke Richtung auf die 18, um es dann im Uhrzeigersinn wieder auf die 16 zu stellen..



Das Geheimnis der Münzen

Hinweise: „Wie Münzen im dunst'gen Äther“

Die Extra-Variante des Münzrätsels ist unzweifelhaft die härteste Nuß im Spiel.

Wie Münzen im dunst'gen Äther geworfen
Unsere Seelen mit sündigem Gewicht behangen
Fallen zur Erde, ihre Leichtigkeit verworfen
Wiedergutmachen der Sünden, die sie begangen

Drei Münzen müssen am richtigen Ort abgelegt werden;
die Plazierung hängt mit dem Gewicht ihrer Sünden zusammen.

Wenn beim Fallen sie dreimal intonieren
Dann soll das Glück Dir harmonieren

Wenn alle drei Münzen richtig liegen, gibt es eine Belohnung.

Der Gehörnte den erste Ton nicht ließ erschallen
Gleichwohl von dort alle Sünden sind gefallen

Auf das erste Feld hat der Gehörnte, also Teufel/Schlange,
keinen Einfluß; obwohl dort der Ursprung aller Sünden liegt,
bleibt ein Feld am Rand frei.

Aus den Hinweisen geht hervor, daß die Münzen nach der Schwere der Sünden sortiert sind. Daraus folgt, daß „Alter Mann“ an einem Ende plazierte werden muß und daß das andere Ende frei bleibt. Die Schlange liegt neben dem Alten, mit einem freien Feld dazwischen. Häftling/Frau liegt dichter an dem freien Ende, da sie mehr Sünde begangen hat.

Der Bringer des Lebens und der Bringer der Schand
Des Letzteren Sünden haben immer weniger Bestand

Bringer des Lebens und – gemäß Bibel – der Schande ist die Frau, also der „Häftling“; ihr Platz ist jedoch nicht am Ursprung, da ihre Sünden weniger gewichtig sind.

Doch dort im Gefolge des Alten
Des Formlosen Seele vor Angst in Falten

„Schlange“ liegt neben „Alter Mann“; aus Furcht bleibt sie auf Distanz, zwischen beiden liegt also ein leeres Feld.

Der Mangellose, still, sein Hunger gestillt und gemindert
Ist dann am wenigsten in Sünde mit all seinen Gelüsten gelindert

Der „Alter Mann“ hat kein Interesse mehr an diesen Dingen und ist am wenigsten in Sünde; er gehört an den Rand, am gegenüberliegenden Ende des Ursprungs.

Für den Ärgsten der Sünder
Möge sein Platz bestellt sein
Und ist das Glück ihm hold
Möge seine Seele gesalbt sein

Hierdurch bleiben nur noch zwei Möglichkeiten für die Reihenfolge der Münzen:

Leer, Häftling, Schlange, Leer, Alter Mann
oder

Alter Mann, Leer, Schlange, Häftling, Leer
– wobei die letztere die richtige Lösung ist.

Das Türschloß im Krankenhaus

entspricht dem Level „Schwer“

Sesam öffne Dich

Bei dieser Variante des Rätsels sind nur zwei Zahlentasten abgenutzt als die übrigen, der dreistellige Code wird also aus diesen zwei Ziffern zusammengesetzt. Es gibt immer sechs verschiedene Möglichkeiten; Sie müssen alle Varianten ausprobieren ... spätestens im sechsten Versuch öffnet sich die Tür.

Die Kiste mit den vier Schlössern

entspricht dem „Lösungsweg“

Trick or Treat

entspricht dem „Lösungsweg“

Die rotierende Kammer

entspricht dem Level „Schwer“

Das Rätsel der Gehekten

Hinweise: „Den Sünder mit dem Tod bestrafen“

Vier Verbrechen werden in einem Vers des Gedichtes genannt:

Die weißen Verbände blutrot befleckt,

Körperverletzung

Die Überreste auf der verbrannten schwarzen Erde,

Brandstiftung

Die geflüsterten Schreie der Jungfrau.

Mord

Sie sind nur ein bedeutungsloser Vertrag.

Betrug

Übrig bleiben zunächst zwei Verbrechen: Entführung und Diebstahl – und letzteres ist richtig.

Die Musicbox in der Eingangshalle

entspricht dem Level „Schwer“

Das Finale

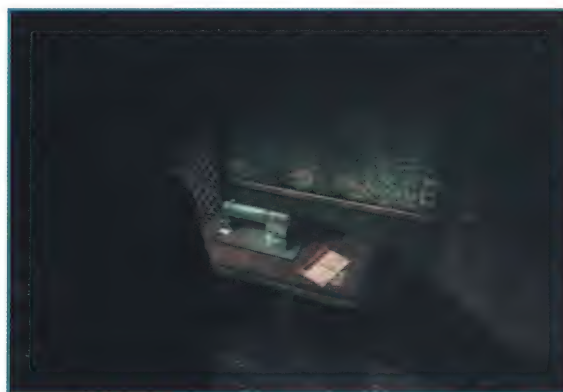
Auf welche Weise das Abenteuer endet, hängt von Ihren Handlungen während des Spiels ab. Nachdem Sie den letzten Gegner besiegt haben, bekommen Sie ein Finale zu sehen, in dem James Silent Hill den Rücken kehrt. Abschließend bekommen Sie ein Spielergebnis präsentiert, bei dem Ihnen bestimmt der Eintrag „Ende: 1/4“ besonders auffällt. Beim ersten Durchgang können Sie eine von drei verschiedenen

Endsequenzen – „Verlassen“, „Maria“ oder „Im Wasser“ – sehen.

Ein ganz besonderes Ende namens „Wiedergeburt“ können Sie erst im zweiten Durchgang erreichen. Darüber hinaus existiert noch ein zusätzliches Bonus-Ende. Dies steht Ihnen frühestens im dritten Durchgang zur Verfügung und wird im Spielergebnis als „x/4(+1)“ bezeichnet.

Das Dokument – „Die Suche nach einer anderen Schlussfolgerung“

Wenn Sie „Silent Hill 2“ zum zweiten Mal durchspielen, finden Sie im Woodside Apartment ein zusätzliches Dokument; es liegt in Apartment 205 auf dem kleinen Tisch mit der Nähmaschine. Nach dem Zufallsprinzip enthält diese Notiz einen von drei möglichen Zeitungsartikeln. Der Inhalt deutet an, was Sie tun müssen, um eine andere Endsequenz zu erreichen. Bevor Sie im Detail erfahren, wie Sie das Ende von Silent Hill 2 beeinflussen, können Sie hier erst einmal die Hinweise aus dem Spiel lesen.



17

„Den Tod wählen“

Wenn das Leben nur aus Verzweiflung besteht, wollen manche allem ein Ende bereiten. Auch ich habe einst diesen Pfad gewählt. Zu dieser Zeit hatte ich das Gefühl, dass ich keine andere Wahl hatte. Nachdem ich meine Entscheidung getroffen hatte, war dies alles, was mich noch mit dieser Welt verband. Manchmal weinte ich, wenn ich an die Vergangenheit dachte, aber meistens plante ich nur immer und immer wieder, wie und wann ich mich umbringen würde.

Ich tat dumme, gefährliche Dinge. Ich dachte, es sei egal, weil ich ja sowieso sterben würde. So strengte ich mich besonders an, ein Unglück herauszufordern. Ich redete mit niemandem mehr, und es war mir gleichgültig, wenn Freundschaften abkühlten.

Hinweis auf das Ende „Im Wasser“

„So wird man ein glückliches Paar“

Lieben Sie sie wirklich? In Krankheit und Gesundheit? Wenn Sie sie wirklich lieben, dann müssen Sie handeln. Es hängt ganz davon ab, wie hart Sie um sie kämpfen. Was auch immer geschieht, geben Sie nie auf. Versuchen Sie es immer noch dieses eine Mal mehr. Auch wenn die Zeiten hart sein mögen, wenden Sie sich nie einer anderen Frau zu.

Und wenn es darauf ankommt, müssen Sie dazu bereit sein, sie mit Ihrem eigenen Leben zu schützen. Wahre Liebe heißt schließlich, zu Opfern bereit zu sein. Seien Sie sich selbst treu und mit etwas Glück wird am Ende alles gut gehen.

Hinweis auf das Ende „Maria“

„Die Straße ins Morgen“

Der erste Schritt zu einem gesunden Leben ist das Vermeiden von Krankheiten. Das klingt offensichtlich, aber es ist auch sehr wichtig. Statt nach einer Erkrankung an der Genesung zu arbeiten, ist es besser, eine Erkrankung von Anfang an zu vermeiden.

Außerdem sollten Sie sich eine positive, optimistische

Einstellung zum Leben bewahren. Es ist zwecklos, sich über die Vergangenheit Sorgen zu machen.

Sie müssen hin und wieder raus an die frische Luft, statt immer drinnen zu sitzen und schwierige Bücher zu lesen.

Hinweis auf das Ende „Verlassen“

Wenn Sie alle drei regulären Enden gesehen haben, verschwindet das zusätzliche Dokument wieder aus dem Spiel – es besteht also keine Garantie, daß Sie alle drei Texte zu Gesicht bekommen.



So erreichen Sie eine bestimmte Endsequenz

Die Endsequenz ergibt sich unbemerkt vom Spieler aus einem Punktesystem. Für jedes Ende gibt es festgelegte „Basispunkte“:

Verlassen:	5
Maria:	3
Im Wasser:	2
Wiedergeburt:	0

Durch bestimmte Aktionen während des Spielens erhalten Sie Plus- oder Minuspunkte – und so steuern Sie auf das jeweilige Ende zu. Die Punkteverteilung entnehmen Sie der untenstehenden Tabelle.

Das Ende, das beim Durchspielen die höchste Punktzahl hat, wird im Abspann gezeigt. Lediglich „Wiedergeburt“ ist eine Ausnahme: Sobald der Punktestand für Wiedergeburt 4

beträgt, sehen Sie automatisch dieses Finale – unabhängig davon, wie die anderen Punktzahlen sind. Aber: Um diesen Wert zu erreichen, benötigen Sie vier Gegenstände, die im ersten Spieldurchgang nicht vorkommen. Prinzipiell ist also die Wahrscheinlichkeit, daß Sie zuerst den Verlassen-Abspann sehen, am höchsten, da hier die Basispunktzahl bereits 5 beträgt.

Sollten Sie am Ende des Spiels für 2 Enden die gleiche Punktzahl erreicht haben, wird der Abspann gezeigt, den Sie noch nicht gesehen haben. Wenn Sie bisher noch keinen Abspann gesehen haben, gilt bei Punktegleichstand folgende Reihenfolge: 1. Verlassen, 2. Maria, 3. Im Wasser.

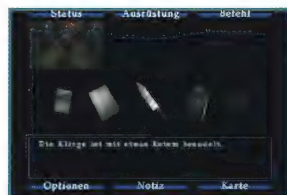
Die folgende Tabelle verrät, welche Faktoren und Handlungsweisen die Auswahl des Finales beeinflussen.

Bedingung	Einfluß auf Ende	Punkte
wenn Sie nach der ersten Begegnung mit Maria im Rosewater Park zum Blue Creek Apartment zurückgehen, bis sie sagt: „Das ist nicht der Weg zum Hotel.“	Verlassen	-1
Lebensenergie mehr als nötig heilen – falls James kaum verletzt ist und Sie Erste-Hilfe-Kästen oder Ampullen verwenden	Verlassen	1
Finale „Maria“ gesehen, aber nicht „Verlassen“	Verlassen	1
Finale „Im Wasser“ gesehen, aber nicht „Verlassen“	Verlassen	1
nach dem Kampf gegen die Pyramidenköpfe im Flur die Erinnerungen an Mary komplett anhören	Verlassen & Im Wasser	1
Angelas Messer untersuchen	Im Wasser	1
Tagebuch vom Dach im Krankenhaus untersuchen	Im Wasser	1
im „Anderen“ Silent Hill die an die Wand geschriebenen Worte in Neely's Bar untersuchen	Im Wasser	1
im Lesezimmer des „Anderen“ Lakeview Hotels die Kopfhörer untersuchen und das Gespräch mit dem Arzt anhören	Im Wasser	1
Lebensenergie eine ganze Zeit im roten Bereich	Im Wasser	1 oder 2
Finale „Verlassen“ gesehen, aber nicht „Im Wasser“	Im Wasser	1
Finale „Maria“ gesehen, aber nicht „Im Wasser“	Im Wasser	1
Foto und/oder Brief von Mary mehrmals untersuchen	Maria	-1
nach dem Verlassen von Petes Kegelbahn im Westen nach Laura suchen, bis Maria sagt: „Das ist aber nicht der Weg, den das kleine Mädchen gegangen ist.“	Maria	-1
nach der Trennung von Maria im Krankenhausraum S 3 dorthin zurückkehren und sie erneut ansprechen	Maria	1
nachdem James die tote Maria im Labyrinth gefunden und den Raum wieder verlassen hat: mehrmals versuchen, in den verschlossenen Raum zurückzukehren	Maria	1
besonders lange Zeit zusammen mit Maria verbringen	Maria	1
nach der ersten Begegnung besonders lange Zeit ohne Maria verbringen	Maria	-1
Maria angreifen	Maria	-1 oder -2
Maria öfters mit einer Waffe anrempeln	Maria	-1
Maria selten oder gar nicht mit einer Waffe anrempeln	Maria	1
Maria besonders vor Monstern schützen	Maria	1
Finale „Verlassen“ gesehen, aber nicht „Maria“	Maria	1
Finale „Im Wasser“ gesehen, aber nicht „Maria“	Maria	1
Weißes Chrisam nehmen	Wiedergeburt	1
Buch „Verlorene Erinnerungen“ nehmen	Wiedergeburt	1
Kelch aus Obsidian nehmen	Wiedergeburt	1
Buch „Blutrote Zeremonie“ nehmen	Wiedergeburt	1

Das „Verlassen“-Ende

Diese Dinge sollten Sie tun, wenn Sie das Verlassen-Ende sehen wollen:

- Foto und Brief von Mary mehrmals untersuchen
- die Lebensenergie von James mehrfach über das Maximum hinaus heilen
- Maria häufiger mit einer Waffe anrempeln
- Maria attackieren (aber nicht mit einer Schußwaffe!)
- Maria von Monstern angreifen lassen
- nach dem Verlassen von Petes Kegelbahn im Westen nach Laura suchen, bis Maria sich beschwert
- im „Anderen“ Lakeview Hotel nach dem Kampf gegen die Pyramidenköpfe die Erinnerungen an Mary komplett anhören



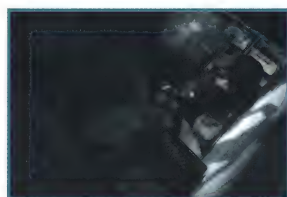
18

19

Das „Maria“-Ende

Diese Dinge sollten Sie tun, wenn Sie das Maria-Ende sehen wollen:

- besonders viel Zeit zusammen mit Maria verbringen
- darauf achten, daß Maria nicht von Monstern angegriffen wird
- nach der ersten Begegnung im Park zuerst in die falsche Richtung gehen und den Rückweg zum Blue Creek Apartment antreten, bis Maria sich beschwert
- nach der Trennung von Maria im Krankenhausraum S 3 dorthin zurückkehren und Maria wiederholt ansprechen
- mehrmals versuchen, den Raum mit der toten Maria im Labyrinth erneut zu betreten
- im „Anderen“ Lakeview Hotel nach dem Kampf gegen die beiden Pyramidenköpfe die Erinnerungen an Mary abbrechen



20

21

Das Ende „Im Wasser“

Diese Dinge sollten Sie tun, wenn Sie dieses Ende sehen wollen:

- Foto und Brief von Mary mehrmals untersuchen
- Angelas Messer im Inventar untersuchen
- längere Zeit mit der Lebensenergie im roten Bereich herumlaufen
- Maria häufiger mit einer Waffe anrempeln
- Maria attackieren (aber nicht mit einer Schußwaffe!)
- Maria von Monstern angreifen lassen
- nach der ersten Begegnung mit Maria im Park zuerst in die falsche Richtung gehen und den Rückweg zum Blue Creek Apartment antreten, bis sie sich beschwert
- nach dem Verlassen von Petes Kegelbahn im Westen nach Laura suchen, bis Maria sich beschwert
- auf dem Dach des Krankenhauses das Tagebuch vom Dach untersuchen
- im „Anderen“ Silent Hill in Neely's Bar die an die Wand geschriebenen Worte untersuchen
- im Lesezimmer des „Anderen“ Lakeview Hotels die Kopfhörer untersuchen und das Gespräch mit dem Arzt anhören
- im „Anderen“ Lakeview Hotel nach dem Kampf gegen die Pyramidenköpfe die Erinnerungen an Mary komplett anhören

Dinge, die Sie **nicht** tun dürfen, wenn Sie das Verlassen-Ende sehen wollen:

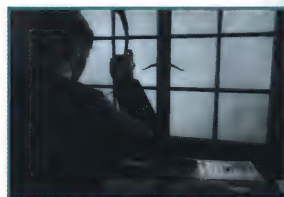
- Angelas Messer im Inventar untersuchen
- längere Zeit mit weniger als 50% der Lebensenergie agieren
- viel Zeit mit Maria verbringen
- nach der ersten Begegnung im Park zuerst in die falsche Richtung gehen und den Rückweg zum Blue Creek Apartment antreten, bis Maria sich beschwert
- nach der Trennung von Maria im Krankenhaus in Raum S 3 zurückkehren
- auf dem Dach des Hospitals das Tagebuch vom Dach untersuchen
- im „Anderen“ Silent Hill in Neely's Bar die an die Wand geschriebenen Worte untersuchen
- noch einmal versuchen, den Raum mit der toten Maria im Labyrinth zu betreten

Dinge, die Sie **nicht** tun dürfen, wenn Sie das Maria-Ende sehen wollen:

- Foto und Brief von Mary mehrmals untersuchen
- Angelas Messer im Inventar untersuchen
- längere Zeit mit der Lebensenergie im roten Bereich agieren
- James' Lebensenergie über das Maximum hinaus heilen
- Maria häufiger mit einer Waffe anrempeln oder attackieren
- nach dem Verlassen von Petes Kegelbahn im Westen nach Laura suchen, bis Maria sich beschwert
- nach der Trennung von Maria besonders lange Zeit ohne sie verbringen
- auf dem Dach des Krankenhauses das Tagebuch vom Dach untersuchen
- im „Anderen“ Silent Hill in Neely's Bar die an die Wand geschriebenen Worte untersuchen
- im Lesezimmer des „Anderen“ Lakeview Hotels die Kopfhörer untersuchen und das Gespräch mit dem Arzt anhören
- längere Zeit mit weniger als 50% der Lebensenergie agieren
- die Wiedergeburt-Gegenstände nehmen (ab dem 2. Spieldurchgang)

Dinge, die Sie **nicht** tun dürfen, wenn Sie dieses Ende sehen wollen:

- viel Zeit mit Maria verbringen
- James' Lebensenergie über das Maximum hinaus heilen
- nach der Trennung von Maria im Krankenhaus in Raum S 3 zurückkehren
- noch einmal versuchen, den Raum mit der toten Maria im Labyrinth zu betreten
- die Wiedergeburt-Gegenstände nehmen (ab dem 2. Spieldurchgang)



22

23

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

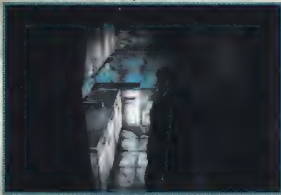
Das „Wiedergeburt“-Ende

Um dieses Finale zu aktivieren, benötigen Sie vier besondere Gegenstände. Die tauchen allerdings erst auf, nachdem Sie ein Spielergebnis gespeichert haben und ein neues Spiel beginnen.

Diese beiden Bücher geben zusätzliche Informationen über die Geschichte von Silent Hill – und über eine mystische Gottheit. Ansonsten erfüllen die vier Objekte im Spiel keine spezielle Funktion; erst wenn Sie den Endgegner besiegt haben, sorgen sie automatisch dafür, daß das Wiedergeburt-Ende gezeigt wird.

Weißer Chrisam

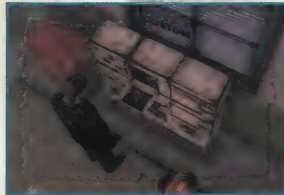
Diese Glasflasche mit einem milchigweißen Salböl finden Sie im Blue Creek Apartment, und zwar in der Küche von Apartment 105.



24

Buch: „Verlorene Erinnerungen“

Dieses Buch finden Sie bei der Texxon-Tankstelle in der Nathan Avenue. Untersuchen Sie die Schließfächer vor dem Gebäude.



25

Kelch aus Obsidian

Den kleinen, schwarzen Kelch finden Sie versteckt im Geschichtsforschungs-Verein. Untersuchen Sie die zerstörte Vitrine im Raum mit dem Loch in der Nordwand.



26

Buch: „Blutrote Zeremonie“

Dieses Buch finden Sie im Lesezimmer des „Anderen“ Lakeview Hotels – untersuchen Sie das Regal hinter dem Schreibtisch mit dem Kopfhörer.



27

Das Bonus-Ende

Dies ist kein regulärer Abspann, sondern eher ein Scherz der Entwickler. Sie benötigen einen speziellen Schlüssel, der eine ganz bestimmte Tür öffnet. Damit der Schlüssel ins Spiel kommt, müssen Sie entweder das Wiedergeburt-Ende oder alle drei regulären Endsequenzen (Verlassen, Maria und Im Wasser) gesehen haben.



28



29

Der Hundeschlüssel

Suchen Sie den eingezäunten Bereich westlich von Jacks Motel auf. Dort steht nun eine Hundehütte, die Sie untersuchen sollten – ganz egal zu welchem Zeitpunkt, also auch im „Anderen“ Silent Hill.

Damit Sie den Schlüssel einsetzen können, müssen Sie im Hotel das Videoband abspielen. Verlassen Sie nun Zimmer 312 und gehen Sie zur 313. Unterwegs kommen Sie an der Tür zum Aussichtsräum vorbei. Wenn Sie die Tür untersuchen, schließt James sie automatisch auf. Drinnen werden Sie Zeuge einer interessanten Endsequenz – und kommen zudem in den Genuß einer Abspannmusik, die Ihnen eine Gänsehaut bescheren wird.

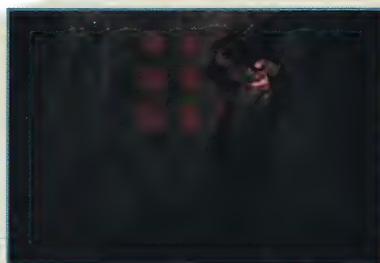
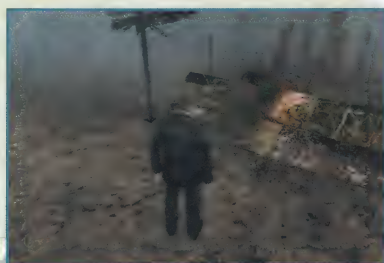


Extrawaffen

In Silent Hill gibt es zwei mächtige Waffen, die Sie erst im zweiten Spieldurchgang finden können: Die Kettensäge und die Sprühdose. Hier erfahren Sie, welche Bedingungen erfüllt

werden müssen, damit Sie die begehrten Objekte entdecken können, die genauen Fundorte sowie die Stärken und Schwächen im Kampf.

Die Kettensäge



Bedingung: Sie müssen das Abenteuer einmal durchgespielt haben. Der Schwierigkeitsgrad und der Abspann spielen keine Rolle.

Fundort: Verlassen Sie wie gewohnt den Friedhof, auf dem Sie Angela getroffen haben. Nach einigen Metern hören Sie das laute Brummen eines Motors – rechts auf einem Holzstoß liegt die neue Waffe.

Funktion: Die Kettensäge ist eine Schlagwaffe. Sie ist zwar nicht ganz so mächtig wie das Große Messer, aber dafür schränkt sie James auch nicht so stark in seinem Bewegungsfreiraum ein. Wie üblich gibt es zwei Angriffsformen. Bei der starken Attacke sticht James zu – ähnlich wie beim leichten Angriff mit dem Stahlrohr. Wenn Sie die $\otimes$ -Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Attacken schnell nacheinander ausführen.

Bei der leichten Attacke schwingt James die Waffe seitwärts – ähnlich wie beim leichten Angriff mit dem Großen Messer, nur etwa auf der Höhe seiner Oberarme.

Leider hat die Kettensäge einige Nachteile. James führt weder Überkopfangriffe aus, noch kann er Ziele am Boden attackieren. Außerdem erfolgt der erste Angriff verzögert, da James den Motor in Gang setzen muß. Läuft das Baby jedoch erst einmal, können Sie die R2 -Taste gedrückt halten und James frei umherbewegen. Laufen ist (wie immer mit gezogener Waffe) nicht möglich.

Achten Sie beim ersten Kampf in der Vachss Road darauf, daß James das Brett aus dem Zaun reißt und diese Waffe anschließend auch in der Hand hält. Wenn Sie die Kettensäge benutzen möchten, müssen Sie diese nach der Zwischensequenz erneut zur Hand nehmen.

	Anfänger	Leicht	Normal	Schwer
	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer	Benötigte Treffer
Abstract Daddy (Hotel)	1-2	1-2	1-2	5-6
Abstract Daddy (Labyrinth)	1	4-7	7-14	9-15
Bubble Head Nurse	1	1-2	1-3	4-6
Creeper	①	①	①	①
Eddie (1. Kampf)	1	1	2-4	6-8
Eddie (2. Kampf)	1	4	4	8-10
Flesh Lip	①	①	①	①
Lying Figure	1	1	1	2-3
Mandarin	①	①	①	①
Mannequin	1	1	1	2-3
Rotes Pyramidending (1. Kampf)	0-1	1-3	2-5	⊗
Rotes Pyramidending (2. Kampf)	1-4	1-12	1-18	1-34
Letzter Gegner	①	①	①	①

⊗ Gegen diesen Gegner birgt die Waffe große Risiken – vom Einsatz ist dringend abzuraten!

① Mit dieser Waffe wird der Gegner nicht getroffen – Sie können dem Monster so keinen Schaden zufügen.

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Die Sprühdose



33

Bedingung: Sie müssen das Abenteuer durchgespielt haben. Wie oft, das hängt vom gewählten Action-Level ab. Die Sprühdose taucht auf, wenn Sie das Spiel

- einmal auf „Schwer“ durchgespielt haben,
- zweimal durchgespielt haben, davon mindestens einmal auf „Normal“, oder
- insgesamt dreimal durchgespielt haben.

Fundort: Im Wohnwagen in der Saul Street. Die Sprühdose liegt auf dem Tisch.



34

Funktion: Die Sprühdose ist eine Art Nahkampfwaffe, mit nur einer Angriffsform. James drückt auf den Auslöser, und aus der Dose strömt ein lähmender Nebel. Die Reichweite ist gering und nimmt mit Nutzungsdauer immer weiter ab. Irgendwann schüttelt James dann die Dose, und sie erreicht wieder die anfängliche Wirkung.



35

Auf den ersten Blick scheint die Sprühdose nicht besonders nützlich zu sein – selbst wenn die Monster, die sie lähmen kann, den Löwenanteil aller Gegner ausmachen. Aber diese Waffe hat noch eine Besonderheit parat. Es gibt das Spray in vier Farben ... Die Unterschiede gehen über den optischen Effekt weit hinaus, denn unterschiedliche Farben bedeuten auch verschiedene Stärkegrade. Und die variieren ganz gewaltig.

Aber Vorsicht! Auf „Normal“ und „Schwer“ führt intensiver Gebrauch zu Folgeschäden – das Spray kann auch James verletzen!



36

Die Stärke des Sprays hängt vom vorangegangenen Spielergebnis ab, genauer gesagt von der Anzahl der Sterne, mit der Ihre Leistung gewertet wurde.

In den meisten Fällen werden Sie eine weiße Sprühdose erhalten.

Die lila Variante ist wirkungsvoller, aber es ist äußerst unwahrscheinlich, daß man einen Spieldurchgang mit weniger als 16 Sternen absolviert. Wie dieses Bewertungssystem genau funktioniert, erfahren Sie am Ende dieses Kapitels.

Anzahl der Sterne	Farbe	wirksam gegen	Effekt
unter 16	lila	alle Gegner	Gegner werden gelähmt, Creeper werden besiegt die Mottenschwärme des Endgegners werden verjagt Mannequins attackieren sich gegenseitig
16 bis 79	weiß	Bubble Head Nurse, Creeper, Lying Figure, Mannequin	Gegner werden gelähmt, Creeper werden besiegt die Mottenschwärme des Endgegners werden verjagt
80 bis 99	gelb	Abstract Daddy, Bubble Head Nurse, Creeper, Eddie (1. Kampf), Lying Figure, Mannequin	Gegner werden gelähmt, Creeper werden besiegt die Mottenschwärme des Endgegners werden verjagt Mannequins attackieren sich gegenseitig
100	grün	alle Gegner	Gegner werden mit einem Angriff besiegt

	Anfänger Lähmung	Leicht Lähmung	Normal Lähmung	Schwer Lähmung
Abstract Daddy (Hotel, Labyrinth)	⊗	⊗	⊗	⊗
Bubble Head Nurse	ca. 12 sek (besiegt)	ca. 10 sek (besiegt)	ca. 8 sek (besiegt)	ca. 6 sek (besiegt)
Creeper	⊗	⊗	⊗	⊗
Eddie (1. und 2. Kampf)	⊗	⊗	⊗	⊗
Flesh Lip	⊗	⊗	⊗	⊗
Lying Figure	ca. 12 sek	ca. 10 sek	ca. 8 sek	ca. 6 – 8 sek
Mandarin	⊗	⊗	⊗	⊗
Mannequin	ca. 12 sek	ca. 10 sek	ca. 8 sek	ca. 6 – 8 sek
Rotes Pyramidending (1. und 2. Kampf)	⊗	⊗	⊗	⊗
Letzter Gegner	⊗	⊗	⊗	⊗

⊗ Gegen diesen Gegner birgt die Waffe große Risiken – vom Einsatz ist dringend abzuraten!

Erfolgreicher kämpfen

Was Sie über die gefährlichsten Monster wissen wollten, aber nie zu fragen wagten: Geheimnisse, die Ihnen das Leben noch leichter machen.

Das Rote Pyramidending

Im Kampf gegen die Pyramidenköpfe gibt es noch einige Besonderheiten. Die Monster verlieren nämlich konstant Energie – je niedriger der Action-Level ist, desto schneller. Dies können Sie bereits an den Kampftabellen im „Lösungsweg“ (Seite 54) erkennen, wo Sie im ersten Kampf („Anfänger“) möglicherweise keinen einzigen Treffer benötigen. Auf höheren Schwierigkeitsgraden ist die Zeitspanne deutlich länger, weshalb Sie in dem kleinen Raum im Blue Creek kaum ohne Gegenwehr über die Runden kommen. Interessant dabei ist, daß nicht nur Treffer, sondern schon das Schießen an sich sein Verschwinden beschleunigt. Auf „Normal“ zieht der Pyramidenkopf Leine, sobald Sie 35 Patronen abgefeuert haben – unabhängig davon, wie oft Sie getroffen haben. Im zweiten Kampf gegen das Pyramidenteam müssen Sie auf „Normal“ und „Schwer“ mindestens einen Schuß abgeben

Weitere Besonderheiten

- Die Pyramidenköpfe sind empfindlich gegen das Jagdgewehr: Der Schaden wird um 50 Prozent erhöht.
- Sie reagieren sehr sensibel auf das Eisenrohr: Der Schaden wird vervielfacht. Dennoch ist diese Nahkampfwaffe auf „Normal“ und „Schwer“ nicht zu empfehlen.
- Falls Sie mit dem Großen Messer kämpfen, sollten Sie schwache Attacken verwenden. Der mächtige Überkopfhieb verursacht zwar fast doppelt so viel Schaden, aber er richtet sich

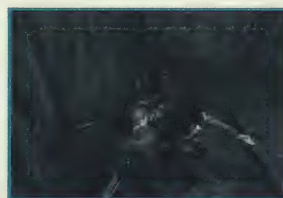
oder mit einer Waffe zuschlagen – quasi als Zeichen Ihrer Bereitschaft, die Monster zu besiegen. Bei „Anfänger“ und „Leicht“ ist nicht einmal das nötig. Die Monster verschwinden nach einer bestimmten Zeitspanne:

Anfänger	1 Minute
Leicht	3 Minuten
Normal	5 Minuten
Schwer	60 Minuten

Wenn Sie Probleme mit den Gegnern haben, ist diese Erkenntnis sicherlich ganz nützlich. Auf „Schwer“ jedoch müssen Sie eine ganze Stunde im Kreis herumlaufen. Das lohnt sich eigentlich nur, wenn Sie einen Praktikanten haben, der Ihnen diese unangenehme Aufgabe abnimmt.

nur gegen ein Monster. Dadurch ist James den Angriffen der zweiten Kreatur schutzlos ausgeliefert.

- Die Monster nehmen auch doppelten Schaden, wenn eines von ihnen während seiner Angriffsphase getroffen wird. Leider gilt die obengenannte Einschränkung auch hier.



37



38

Der letzte Gegner

Die Kreatur schwächelt, wenn sie mit Brett oder Stahlrohr attackiert wird: Der Schaden wird vervielfacht. Doch es gibt noch eine bessere Methode, um das Monster auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Wenn Sie den letzten Kampfschauplatz ohne jegliche Munition für die Schußwaffen betreten, fällt Ihr Gegner nach einer bestimmten Zeit zu Boden – möglicherweise ein Schock im Angesicht von so viel Courage?

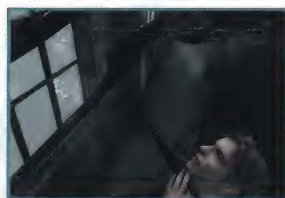
Anfänger:	30 Sekunden
Leicht	30 Sekunden
Normal	30 Sekunden
Schwer	5 Minuten

Damit dieser Trick todsicher klappt, sollten Sie zur Sicherheit jede Waffe einzeln anwählen und einmal den Abzug betätigen, um zu demonstrieren, daß die Magazine leer sind.

Nachdem der Käfig auf den Boden gefallen ist, müssen Sie wie üblich noch einen letzten Treffer anbringen – diesmal zwangsläufig mit einer Schlagwaffe.



39



40

Andere Gegner

Eddie

- doppelter Schaden mit dem Großen Messer, fünffacher Schaden mit der Kettensäge
- resistent gegenüber Brett und Pistole: der Schaden wird halbiert
- wird Eddie während einer Angriffsphase getroffen, nimmt er doppelten Schaden
- die Kettensäge kann sich als besonders nützlich im zweiten Kampf gegen Eddie erweisen; da Sie eine Art Schlagwaffe verwenden, rennt Eddie auf James zu: Benutzen Sie nun konsequent starke Attacken - wenn Sie ein wenig Glück haben, läuft er immer wieder in die Angriffe hinein



41

Flesh Lip

- reagiert empfindlich auf das Brett: doppelter Schaden
- das Stahlrohr zeigt durch mehrfaches Angreifen immer geringere Wirkung: Der Schaden beträgt dann 1/2, 1/3, 1/4 usw.

Die Gefangenen

Es gibt noch geheime Gegner im Gefängnis. Die Wesen sind so geheim, daß sie noch nicht einmal angreifen. Genaugenommen handelt es sich auch nicht um Monster, sondern um obskure Zellenbewohner: Die kleinen, grünen Schleimbeutel verursachen die unheimlichen Stimmen, die Sie in den Zellentrakten hören können. Wenn einer in der Nähe ist und Sie die **R2**-Taste drücken, zielt James automatisch. Mit ein wenig Geduld können Sie die Wesen sogar erledigen. Aber ist das wirklich nötig?

Abstract Daddy

- nach zwei Schüssen aus der Pistole wird der Schaden geringer; ab dem dritten Treffer wird er um 40 % reduziert



42

Besonderheiten

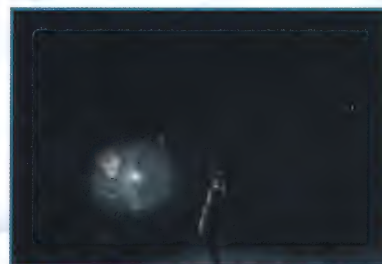
Abwehr

Die Angriffe der meisten Gegner kann man abwehren. Dazu dürfen Sie die **R2**-Taste nicht gedrückt halten, wenn ein Kontrahent zuschlägt - stattdessen müssen Sie die **Q**-Taste drücken und möglicherweise noch eine Seitwärtsbewegung mit **R1** oder **L1** machen. Folgende Angriffe können geblockt werden:

Bubble Head Nurse
Eddie
Flesh Lip
Lying Figure
Mannequin
Rotes Pyramidending
Letzter Gegner

alle Attacken
Faustschlag
Fußtritt (kommt selten vor)
Säurenebel (Anfänger und Leicht)
alle Attacken
Faustschlag (kommt selten vor)
Stich mit Fangarm

Die Abwehrbewegung ist allerdings keine Taktik, die Sie besonders häufig anwenden werden. Selbst wenn sie gelingt, verliert James 10 Prozent seiner Lebensenergie. Kein Wunder, wenn er zum Beispiel versucht, einen Schlag mit einem Stahlrohr mit Hilfe seines Ellenbogens abzublocken ... Beherrzen Sie lieber die Lebensweisheit: Besser gut angegriffen als schlecht geblockt.



43

Unverwundbarkeit

Wenn Sie den Action-Level „Anfänger“ gewählt haben, ist James unsterblich. Sein Status rutscht zwar immer noch schnell in den roten Bereich, aber dann ändert sich nichts mehr an dem Zustand. Es gibt nur zwei Ausnahmen von dieser Regel:

- Der Überkopfschlag des Pyramidenkings ist absolut tödlich.
- Wenn Sie Maria mit einer Schußwaffe treffen, ist das Spiel vorbei.

Wenn James angreift, können Sie auf allen Schwierigkeitsgraden eine Art Unverwundbarkeit genießen – gegenüber allen feindlichen Attacken, bei denen eine gewisse Zeit zwischen Ausführung und Treffer vergeht. Wenn zum Beispiel eine Lying Figure ihren Giftnebel auf James sprüht, und Sie sofort mit einem Schuß aus der Pistole reagieren, bleibt James unverletzt. Die Kugel muß nur zuerst beim Gegner ankommen ... Wenn das Monster zurückzuckt, geht die giftige Wolke durch James hindurch, ohne Schaden zu verursachen.

Eine andere Gelegenheit, diesen Effekt zu nutzen, ist der Kampf mit der Kettensäge gegen die Pyramidenköpfe. Die Monster stechen recht langsam mit ihren Speeren zu. Wenn die Kettensäge bereits läuft, und Sie rechtzeitig und stark auf die $\otimes$ -Taste drücken, rammt James seinem Gegenüber die Waffe

in den Leib, während der Speer durch ihn hindurchzugehen scheint.

Allerdings verpufft nur der Angriff des Monsters, das James trifft. Die Attacken der anderen Kreatur sind so wirkungsvoll wie immer. Daher nützt diese Taktik nur in den seltenen Fällen etwas, in denen beide Pyramidenköpfe hintereinanderstehen.



44

Wunderheilung

Wenn Maria durch einen Angriff verletzt wurde, regeneriert sich ihre Lebensenergie langsam wieder. Diese Tatsache können Sie unter Umständen ausnutzen, wenn sie im Keller des „Anderen“ Krankenhauses vom Pyramidenkopf attackiert wird. Besonders auf „Schwer“ ist diese Sequenz eine Herausforderung, denn nach drei Treffern segnet Maria das Zeitliche. Falls es Ihnen nicht gelingt, James schnell genug durch den Korridor zu manövrieren, können Sie folgendes ausprobieren: Drängeln Sie James zwischen Maria und das Monster, nachdem Sie zweimal getroffen wurde. Verlangsamen Sie das Monster durch Angriffe und lenken Sie die Attacken des Gegners auf James. Verschaffen Sie Maria genügend Zeit, damit sie sich wieder erholen kann, und sprinten Sie dann weiter. Ohne Kettensäge wird diese Prozedur allerdings Unmengen an Heilmitteln kosten.



Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Spezielle Features

Intro-Movie

Warten Sie im Hauptmenü eine gewisse Zeit, ohne einen der Menüpunkte anzuwählen: Nach etwa einer Minute startet der Introfilm. Er enthält verschiedene Szenen aus dem Spiel (die einiges von der Handlung vorwegnehmen!) und zusätzliche Sequenzen, die in dieser Form nicht im Spiel vorkommen. Die phantastische Hintergrundmusik dieser Filmsequenz sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Um noch einmal darauf hinzuweisen: Es gibt keine Möglichkeit, Szenen wie „Maria in der Nacht des Himmels“ oder „Eddie und Laura in der Saul Street“ im Spiel zu aktivieren. Die zusätzlichen Sequenzen zeigen nur Ereignisse aus der Vergangenheit oder solche, bei denen James nicht anwesend ist.

Wenn Sie „Silent Hill 2“ einmal durchgespielt haben, können Sie eine geringfügige Veränderung im Intro-Movie feststellen. Normalerweise ist nur die Anfangs- und Schlußszene mit Sprachausgabe von Maria (und James) unterlegt. Später enthält der Film auch noch weitere Texte von Angela, Eddie, James, Laura, Maria und Mary.



46

Extra-Optionen

Öffnen Sie das Optionsmenü und drücken Sie **[L1]** oder **[L2]**, um in das geheime Bonusmenü zu gelangen. Schon bei Spielbeginn sind hier zusätzliche Auswahlmöglichkeiten verfügbar.

• Waffensteuerung.

Hier können Sie die Funktionsweise der **[R2]**-Taste verändern. In der geänderten Einstellung drücken Sie einmal **[R2]**, um eine Waffe zu ziehen. Erst wenn Sie erneut **[R2]** drücken, senkt James die Waffe wieder.

• Karte

Normalerweise sehen Sie beim Öffnen eine Nahansicht der Umgebung, mit der **[X]**-Taste zoomen Sie dann auf die Übersicht. Mit dieser Option können Sie das Verhältnis umkehren.

• Blutfarbe

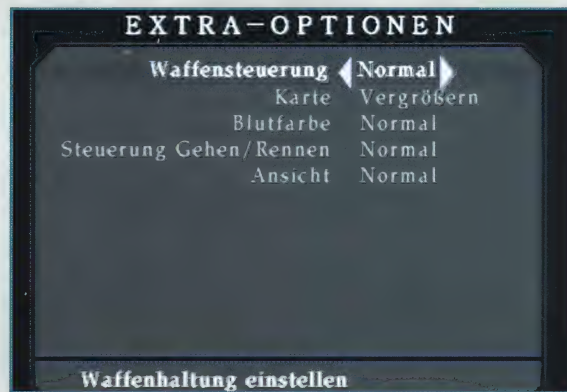
Sie können zwischen normal, grün, violett und schwarz umschalten.

• Steuerung Gehen/Rennen

Wenn Sie diese Einstellung verändern, läuft James immer. Möchten Sie, daß er langsam geht, müssen Sie die **[D]**-Taste gedrückt halten. Eine empfehlenswerte Veränderung, wenn Sie sich in Silent Hill auskennen.

• Ansicht

Hier können Sie die Funktionsweise der **[L2]**-Taste verändern. In der geänderten Einstellung drücken Sie einmal **[L2]**, um die Verfolgerkamera zu aktivieren. Erst wenn Sie erneut **[L2]** drücken, kommt die dynamische Kamera wieder zum Einsatz.



Zusätzliche Extra-Optionen

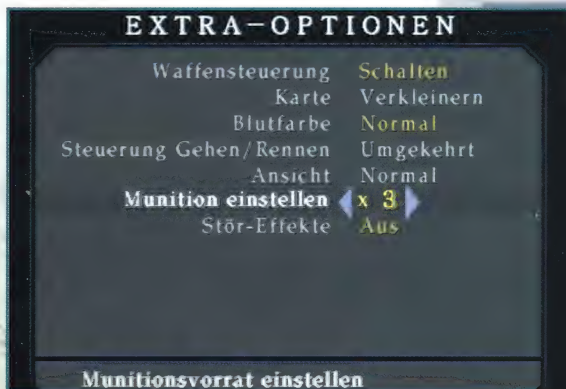
Sobald Sie „Silent Hill 2“ einmal durchgespielt haben, können Sie im Bonusmenü auf zwei zusätzliche Optionen zugreifen.

• Munition einstellen (x1, x2, x3)

Munitionsschachtel enthalten nun die ein-, zwei- oder dreifache Menge an Patronen.

• Stör-Effekte an/aus

Die Grafik von „Silent Hill 2“ wurde absichtlich wie altes Filmmaterial gestaltet. Hier können Sie die atmosphärischen Bildeffekte ausschalten und klar sehen.



Speichermenü

Im Speichermenü können Sie sich zusätzliche Informationen anzeigen lassen. Normalerweise wird am linken Rand jeder Zeile die aktuelle Spieldauer des bisherigen Durchgangs angezeigt – wenn Sie den rechten Analogstick nach links oder rechts bewegen, erhalten Sie andere Informationen: Die Gesamtdauer aller bisherigen Spieldurchgänge und die Endsequenzen, die Sie gesehen haben.

L = Verlassen
M = Maria
W = Im Wasser
R = Wiedergeburt
D = Bonusende

MEMORY CARD Steckplatz 1		MEMORY CARD Steckplatz 2
SILENT HILL 2 File 04		
Flur, 1E, Hotel		LMWRD
Flur, 1E, Hotel		M
Eingangshalle, Hotel		MR
Eingangshalle, Hotel		MRD
Wohnmobil		MRD
Datum	10	Speichern 10
Action	Normal	Rätsel Schwer

49

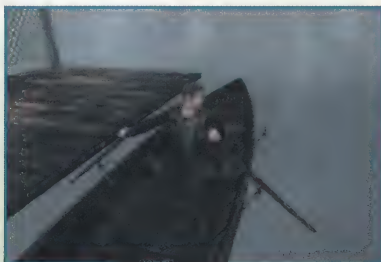
Harte Fakten

- Auf „Anfänger“ und „Leicht“ hat James doppelt soviel Lebensenergie wie auf „Normal“ und „Schwer“. Dies gilt auch für Maria.
- Wenn Sie **R2** drücken, visiert James den nächststehenden Gegner an. Die Reichweite dieser automatischen Zielsuchfunktion hängt vom Action-Level und ist auf „Anfänger“ und „Leicht“ groß, auf „Schwer“ gering und auf „Normal“ von mittel.
- Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Probleme hat James, sich aus den Umklammerungen zu befreien – und desto häufiger müssen Sie die verschiedenen Tasten drücken. Auf „Anfänger“ befreit sich James nach einiger Zeit automatisch. Auf „Schwer“ können Sie während dieser Greifattacken nicht das Inventar öffnen, um James zu heilen.



50

- Ein Tip unter Sportsfreunden: Beim Rudern können Sie durch gleichzeitiges Drücken der **⊕**-Taste die doppelte Geschwindigkeit erzielen. Nur bei „Schwer“ benötigen Sie dazu jedoch eine dritte Hand ... Die Höchstgeschwindigkeit des Bootes liegt bei 3,5 Meter pro Sekunde. Auf „Schwer“ können Sie sogar 4,0 Meter pro Sekunde zurücklegen.



51

Sie können in Silent Hill zwei Dokumente entdecken, deren Entzifferung sehr zeitaufwendig ist ... Hier sind die vollständig entzifferten Inhalte!

Sumpfmonument

Die vielen Meter Land, die dieses Monument umgaben, waren ursprünglich Sumpf, der aber später aufgefüllt wurde. Von alters her wird dieser Sumpf Blutsumpf genannt, weil die Scharfrichter hier das Wasser ausgossen, in dem sie ihre Hinrichtungswerkzeuge gewaschen hatten. Vielleicht ist dies der Grund, warum viele Leute behaupten, in dieser Gegend Gespenster gesehen zu haben.

Blutgetränkte Zeitung

Die Leiche eines Mannes, später identifiziert als Thomas Orosco (Holzfäller, Alter 39), wurde in seinem Zimmer auf dem Rücken liegend entdeckt.

Die wahrscheinliche Todesursache waren mehrere Stichwunden mit einer scharfen Waffe auf der Halsvorderseite und der linken Körperseite. Der geschätzte Zeitpunkt des Todes liegt zwischen 23.00 und 24.00 Uhr.

Aufgrund der Spuren eines Kampfes im Raum und des fehlenden Tatwerkzeugs betrachtet die Polizei den Vorfall als Mord und hat eine Morduntersuchung eingeleitet.

Angeichts der Tatsache, dass das Bargeld im Zimmer unberührt und Mr. Orosco häufig betrunken und gewalttätig war, vermutet die Polizei als Motiv nicht Raub, sondern eine Art Verbrechen aus Leidenschaft.

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Spiel-Ergebnis

Wenn Sie „Silent Hill 2“ erfolgreich durchspielen, erhalten Sie am Ende des Abspanns eine Bewertung Ihrer Leistungen. Besonders herausragende Ergebnisse werden dabei gelb markiert. Wirklich aussagekräftig ist allerdings nur die Sternchenwertung am Ende: Sie wirkt sich auf die Stärke der Sprühdose im nächsten Durchgang aus.

Im Spiel selbst wird nicht erklärt, was die beiden Reihen mit Sternen bedeuten, aber hier finden Sie die Antwort. Es sind nicht, wie man vielleicht vermuten könnte, zwei verschiedene Kriterien, die durch die unterschiedlichen Sterne bewertet werden: Ein großer Stern symbolisiert zehn kleine Sterne. Sie müssen also die Anzahl in der oberen Reihe mit 10 multiplizieren und die Sterne der unteren Reihe addieren. So erhalten Sie praktisch eine Prozentwertung. Um das grüne Spray zu erhalten, benötigen Sie ein perfektes Ranking von 100 Prozent.

Die Punktzahl wird mit Hilfe der einzelnen Kriterien ermittelt, die im Spielergebnis aufgeführt sind. Die folgende Liste verrät, welche Leistungen mit wieviel Sternen in die Gesamtwertung einfließen.

Action-Level

Anfänger	0
Leicht	1
Normal	3
Schwer	5

Rätsel-Level

Anfänger	1
Leicht	3
Normal	5
Schwer	5

Ende

Die drei Standard-Endsequenzen werden weiß angezeigt, die besonderen Enden gelb. Zum Einfluß auf die Wertung siehe „Ende erreicht“.

Ende erreicht

Die Anzahl der verschiedenen Enden, die Sie gesehen haben, wird mit 4 multipliziert; Sie erhalten also 4, 8, 12, 16 oder 20 Sterne.

Speichervorgänge

0 bis 2	5
3 bis 5	4
6 bis 10	3
11 bis 20	2
21 bis 30	1
31 und mehr	0

Gesamtzeit

Unter 3 Stunden	10
Unter 4 Stunden	5
Unter 6 Stunden	3
Unter 8 Stunden	2
Unter 16 Stunden	1
16 Stunden und mehr	0

Entfernung im Gehen

Der zurückgelegte Weg im Gehen hat keinen Einfluß auf die Wertung.

Entfernung im Rennen

Der zurückgelegte Weg im Laufen hat keinen Einfluß auf die Wertung.

Objekte

Für jeden zwanzigsten Gegenstand gibt es einen Stern, ebenfalls für jeden versteckten Gegenstand. Die Wertung für diese Kriterien beträgt maximal 15 Sterne.

Es gibt sieben versteckte Gegenstände, die Sie vor dem zweiten bzw. dritten Spieldurchgang nicht finden können: Die Bücher „Blutrote Zeremonie“ und „Verlorene Erinnerungen“, Kettensäge, Hundeschlüssel, Sprühdose, den Kelch aus Obsidian und den Weißen Chrisam.

Feinde durch Schießen geschlagen

Jedes fünfte Monster wird mit einem Stern prämiert; maximal gibt es in dieser Kategorie 15.

Feinde durch Kampf geschlagen

Jedes fünfte Monster wird wieder mit einem Stern prämiert, maximal gibt es auch in dieser Kategorie 15 Sterne.

Gegner, die Sie durch einen Tritt per -Taste erledigt haben, gehören auch dazu – selbst wenn Sie diese zuvor angeschossen haben.

Schiff-Abschnitt-Zeit

unter 80 Sekunden	5
unter 160 Sekunden	4
unter 240 Sekunden	3
unter 480 Sekunden	2
unter 960 Sekunden	1
960 Sekunden und mehr	0

Schiffshöchstgeschwindigkeit

Kein Einfluß auf die Wertung.

Gesamtschaden

unter 500 Punkten	5
unter 1000 Punkten	4
unter 1500 Punkten	3
unter 2000 Punkten	2
unter 2500 Punkten	1
2500 Punkte und mehr	0

Die Spanne zwischen vollständiger Gesundheit und Exitus beträgt bei James 100 Punkte auf „Normal“ und „Schwer“; 200 Punkte auf „Anfänger“ und „Leicht“.

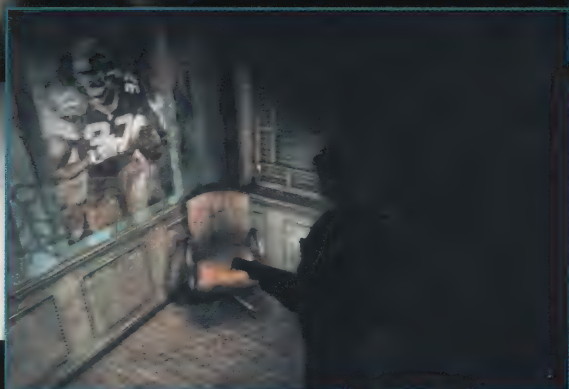
Die Verletzung, die sich James beim Sturz im Spezialbehandlungsraum zuzieht, wird nicht mitgezählt.

SPIEL-ERGEBNIS	
Action-Level	NORMAL
Rätsel-Level	SCHWIERIG
Ende	Im Wasser
Ende erreicht	4/4(+1)
Speichervorgänge	2
Gesamtzeit	2h 20m 01s
Entfernung im Gehen	1.33km
Entfernung im Rennen	11.11km
Objekte	258(+2)
Feind durch Schießen geschlagen	137
Feind durch Kampf geschlagen	7
Schiff-Abschnitt-Zeit	1m 15s 31
Schiffshöchstgeschwindigkeit	3.50m/s
Gesamtschaden	345 pts
Ihr Rang	★★★★★★★★★★
	★★★

Haben Sie es bemerkt?

Wenn Sie in einem finsternen Raum die Lampe ausschalten, sehen Sie zuerst schwarz. Danach wird der Effekt simuliert, daß sich das menschliche Auge an die Dunkelheit gewöhnt. Nach kurzer Zeit können Sie immer mehr Details der Umgebung schemenhaft erkennen.

Die Schneiderpuppe im Woodside Apartment 205 trägt dieselben Kleider wie Mary auf dem Foto im Inventar.



Nach dem ersten Gespräch mit Eddie im Woodside kehrt James automatisch in den zentralen Raum von Apartment 101 zurück. Wenn Sie jetzt noch einmal nach Eddie schauen, können Sie einen Nebenraum betreten, in dem Football-Poster an der Wand hängen. In einem späteren Dialog erzählt Eddie von seinem ersten Opfer – einem Football-Spieler ...

54

Das Straßenschild im Westen der Aussichtsterrasse enthält Entfernungsangaben zu verschiedenen anderen Orten. Old Silent Hill ist der Ort, an dem „Silent Hill 1“ spielte. Brahm's ist der Ort, aus dem einer der Hauptcharaktere des ersten Teils stammte. Auf dem Teppich der Hotellobby im „Anderen“ Silent Hill sehen Sie ein okkultes Symbol, das eine wichtige Rolle im Vorgängerspiel hatte.



55

Haben Sie das erste Monster in der Vachss Road besiegt, empfängt James eine verstümmelte Nachricht. Es ist Marys Stimme, die aus dem Radio erklingt. Und wenn Sie genau auf die Wortfetzen achten, wird die schockierende Erkenntnis aus Hotelzimmer 312 – was Mary wirklich zugestoßen ist – vorweggenommen.

Marys Brief verschwindet im Hotel aus dem Inventar – und zwar stückweise. Beim Betreten des Lakeview enthält der Umschlag nur noch einen leeren Zettel. Nach der Szene in Zimmer 312 finden Sie im Inventar nur noch den Briefumschlag ohne Inhalt; und sobald Sie über die beiden Pyramidenköpfe triumphiert haben, ist schließlich nicht einmal mehr der Umschlag da. Ein deutliches Zeichen dafür, daß der Brief der verstorbenen Ehefrau nur dem verwirrten Geist von James entsprungen ist ...

Welche Rückschlüsse läßt das wohl auf die mysteriösen Vorgänge in Silent Hill zu?

Charaktere

So spielen Sie

Monster

Lösungsweg

Gegenstände

Geheimnisse

Index

Index

180-Grad-Drehung 12
2-D-Typ 14
3-D-Typ 14

A

Abspann s. Ende
Abstract Daddy 30, 98
Abwehr 154
Action-Level 11, 157
Alter Mann (Münze) 49, 52, 130
Ampullen 124
An die Wand geschriebene Worte 85, 133, 148
Angela Orosco 8
Angelas Messer 51, 128, 148
Angriffstaste 12
Anleitung Spiel 10 ff.
Ansicht 12, 19
Apartment 101, Woodside 49
Apartment 104, Woodside 49
Apartment 105, Blue Creek 52
Apartment 107, Woodside 49
Apartment 109, Blue Creek 51
Apartment 202, Woodside 47 f.
Apartment 203, Blue Creek 50
Apartment 203, Woodside 47
Apartment 205, Woodside 46
Apartment 207, Woodside 47
Apartment 208, Woodside 47 f.
Apartment 209, Blue Creek 51, 53
Apartment 209, Woodside 48
Apartment 301, Woodside 46
Apartment 303, Woodside 48
Apartment 307, Woodside 48
Artikel über einen Mord 49, 133, 142
Aschenputtel-Spieldose 109, 111, 131
Auf der Bar gefundene Karte 39, 133
Auf die Whiteboard geschriebene Zahl 68, 133
Aufzeichnungen des Arztes 66, 133
Aufzug Mitarbeiter/Gäste 109 ff.
Ausrüstung (allgemein) 124
Aussichtsterrasse 36
Authorised Collection, online 162
Autom. Laden 14
Autom. Zielen 157

B

Bar Neely's 39
Bei der Brücke gefundene Karte 58, 133
Benutzen von Gegenständen 15, 20 f.
Bildschirm 14
Bildschirm-Stör-Effekte 156
Bleiring 82, 128
Blue Creek Apartment 50 ff.
Blue Creek Apartment (Karten) 40, 42, 44
Blutfarbe 156
Blutgetränkte Zeitung 97, 133, 157
Bonus-Ende 150
Bonus-Gegenstände 150
Bonus-Waffen 151 f.
Boot 101, 157
Brett 17 f., 39, 58, 123
Brief von Mary 128, 148
Brieftasche in der Toilettenschüssel 50, 133
Brookhaven Krankenhaus s. Krankenhaus
Brunnen 37, 88, 106
Bubble Head Nurse 27
Buch: „Blutrote Zeremonie“ 129, 150
Buch: „Verlorene Erinnerungen“ 129, 150
Büro, Gefängnis 93

C

C1, Krankenhaus 80
C2, Krankenhaus 72, 80
C3, Krankenhaus 72
Café Toluca 108
Cafeteria, Gefängnis 91
Carroll Street 59, 84
Cloak room (Garderobe) 109
Codes 68f., 89, 139ff.
Controller 12, 14
Creepers 25, 89

D

Da ist ein Brief und ein ... 83, 133
Den Sünder mit dem Tod bestrafen 134, 146
Den Tod wählen 134, 147
Der Schlüssel zur Gesellschaft 86, 134
Die Legende vom See 93, 134
Die Straße ins Morgen 134, 147
Dokumente, Fundorte und Verwendung 133-137
Dosenöffner 110, 12
Drähte 96 f.
Drahtschere 96 f., 129
Dree dree dree die Zahlen 69 f., 134
Drei glänzende Münzen ... 52, 134, 139
Drei Nadeln ... 47, 134, 139
Drei verschiedene Größen ... 134, 139
Dusche 71, 92

E

Eddie Dombrowski 7, 100 f.
Eindrücke auf Kohlepapier 69 f., 134
Einstellungen 11 ff.
Ende 119 ff., 147 ff.
Ende „Im Wasser“ 147 ff.
Ende „Maria“ 147 ff.
Ende „Verlassen“ 147 ff.
Ende „Wiedergeburt“ 147 ff.
Ende (Bonus) 150
Ende erreicht 158
Endgegner 119 ff., 153
Entfernung im Gehen 158
Entfernung im Rennen 158
Erste-Hilfe-Kasten 124
Etagen (Numerierung) 46
Extra (Rätsel-Level) 145 ff.
Extra-Optionen 156 f.
Extrawaffen 151 ff.

F

Feinde durch Kampf geschlagen 158
Feinde durch Schießen geschlagen 158
Feuerzeug 93, 94, 129
Finale s. Ende
Flesh Lip 31, 73
Foto einer Truhe 109, 135
Foto von Mary 129, 148
Foto, zerrissenes 51
Friedhof 37, 99

G

Galgen 93
Garden (Garten) 80
Gefängnis 91 ff.
Gefängnis, Karte 90
Gefängnishof 93
Gefräßiges Schwein (Tafel) 91, 93, 132
Gegenstände (Fund- und Einsatzorte) 122-137
Gegenstände, kombinieren 15
Gegner (versteckte) 154
Geheimnisse 138 ff.
Gehenkte 98, 143, 146
Gemälde aus der Zelle 92, 135
Gemälde mit Pyramiden-Kopf 87, 135
Gesamtschaden 158
Gesamtzeit 158
Gesundheitsdrink 124
Gewehrpatronen 124
Glühbirne 110, 129
Gonzales' Mexican Restaurant 86
Großes Messer 17 f., 97, 123

H	Haarbüschel	70 f., 129	N	Nathan Avenue	55, 57 ff., 87
	Häftling (Münze)	51 f., 130, 139 f.		Neely's Bar	39
	Handschellen	99		Notiz	13
	Heaven's Night (Nacht des Himmels)	59		Notiz des Rezeptionisten	108, 136
	Heilung	124, 155		Notiz neben Leiche 1-6	38, 136
	Helligkeit	14		Notizen (Dokumente)	133 ff.
	Henry, Mildred, Scott	47	O	Objekte (Gegenstände)	122-137
	Historical Society			Objekte (Wertung)	158
	(Geschichtsforschungs-Verein)	58, 87		Office (Büro), Krankenhaus	66
	Hufeisen	93 f., 130		Optionen	11, 13, 14
	Hundehütte	150			
I	Ich nahm den Schlüssel vom Direktor	82, 135		Park	s. Rosewater
	Im Keller des Kellers	80, 135	P, Q	Parkplatz	36, 57
	Inscript auf dem Galgen	93, 135		Patientenakte	66, 136
	Intro-Movie	156		Patronen	124, 156
	Inventar	13		Perspektiven	14, 19
J	Jack's Inn (Jacks Motel)	57		Pete's Bowl-O-Rama (Petes Kegelbahn)	58 f.
	Jagdgewehr	17 f., 123		Pier	101
	James Sunderland	4		Pistole	17 f., 46, 123
	Jemand erreichte mich ...	135, 139		Pyramiden-Kopf	29, 54, 83, 118
				Quiz im Radio	81
K	Kampfschule	17	R	Radio	15, 18, 39, 124
	Kanalisation	88, 96		Rätsel	139-146
	Karte (im Inventar)	13, 156		Rätsel-Level	11
	Karten, Fundorte	15, 125		Reading room (Lesezimmer)	109, 116
	Katakomben	99		Reception (Empfang), Krankenhaus	66
	Katz Street	57, 86		Regal, Krankenhaus	81
	Kelch aus Obsidian	130, 150		Rendell Street	59, 84
	Kettensäge	123, 151		Restaurant Lake Shore	108
	Kitchen (Küche)	110		Rosewater Park	56 f., 86
	Kittel	67	S	Rostfarbenes Ei	119, 130
L	Kleine Meerjungfrau-Spieldose	131		Rotes Pyramidending	s. Pyramiden-Kopf
	Kombinieren von Gegenständen	15			
	Kopfbewegung von James	19		S3, Krankenhaus	68, 81
	Krankenhaus Brookhaven	66 ff., 80 ff.		S11, Krankenhaus	70, 81
	Krankenhaus, Karten	60 ff., 74 ff.		S14, Krankenhaus	70
	Kratzer an der Wand	47 f., 135, 139		Safe	50, 139, 145
	Kühlraum	101		Saft in Dosen	49, 131
	Kühlschrank	80, 82		Sanders Street	38
	Kupferring	81 f., 130		Saul Street	85
				Scharlachrotes Ei	119, 131
M	Labyrinth	96 ff.		Schiffs-Abschnitt-Zeit	158
	Labyrinth, Karte	95		Schiffshöchstgeschwindigkeit	158
	Laden des Spiels, automatisches	14		Schlange (Münze)	49, 52, 130
	Lakeview Hotel	106 ff., 116 ff.		Schlüssel (Fund- und Einsatzorte)	126 ff.
	Lakeview Hotel, Karten	102 ff., 112 ff.		Schneewittchen-Spieldose	110f., 131
	Lauras Brief	108, 130		Schraubenschlüssel	86, 131
	Lieber Tim	51, 135		Schrotflinte	17 f., 67, 123
	Lindsey Street	38		Schrotpatronen	124
	Lobby (Eingangshalle), Lakeview	108		Shower room (Dusche)	71
	Louise	70, 135		Sie ist ein engel	81, 136
M	Lying Figure	24		Silent Hill Ost	38 f.
				Silent Hill West	55 ff.
	M2, Krankenhaus	69		Silent Hill, „Anderes“	84 ff.
	M3, Krankenhaus	69		So wird man ein glückliches Paar	136, 147
	M4, Krankenhaus	80		Soundeffekte	14
	M6, Krankenhaus	80		Special treatment room	
	Mandarin	28		(Spezialbehandlungsraum)	69
	Mannequin	26		Speicheramenü	157
	Maria	9, 19		Speicherpunkte, allgemein	15
	Martin Street	39, 85		Speichervorgänge	158
M	Mary	5		Spezieller Ort	56
	Men's locker room (Herrenumkleide)	67		Spieldosen	111, 131, 144
	Monster	22 ff.		Spiel-Ergebnis	21, 52
	Motel	s. Jack's Inn		Sprachen	14
	Motorsäge	s. Kettensäge		Sprühdose	123, 152
	Müllschlucker	49		Stahlrohr	17 f., 58, 123
	Munition	s. Patronen		Standuhr	s. Uhr
	Munson Street	57, 84		Statue der betenden Frau	86
	Münze „Alter Mann“	49, 52, 130, 139 f.		Status (im Inventar)	13
	Münze „Häftling“	51 f., 130, 139 f.		Statusanzeige	16
M	Münze „Schlange“	49, 52, 130, 139 f.		Steinwürfel	96, 142
	Musicbox	111, 144, 146		Sterne	152
	Musik	14		Steuerung	12
				Steuerung (Waffen)	156
				Steuerung Gehen/Rennen	156
				Steuerungstyp	14

Der „spezielle Ort“ im Internet:

www.authorisedcollection.com

Die Plattform für Neuigkeiten und Insider-Tips, Rekorde und Analysen, Kritik und Meinungen rund um die piggyback-Lösungsbücher und die dazugehörigen Spiele. Mit kostenlosem Download der Beispielseiten aller bisher veröffentlichten Bücher. Mit einem Forum, in dem die Autoren Ihnen Rede und Antwort stehen. Und mit einem Newsletter, der Sie zuverlässig informiert über Sonderaktionen, Gewinnspiele, Wettbewerbe



und kommende Veröffentlichungen. Tauschen Sie sich aus mit Europas Top-Spielern – und finden Sie mehr heraus über den „speziellen Ort“ ...

Index

S

Store room (Lager), Krankenhaus 82
Store room (Lagerraum), Lakeview 108
Strategie beim Kampf 18, 27 ff., 153 ff.
Such-Ansicht 12
Sumpfmonument 38, 136, 157

T

Tafel „Der Unterdrücker“ 92 f., 131
Tafel „Die Verführerin“ 92 f., 131
Tafel „Gefräßiges Schwein“ 91, 93, 132
Tagebuch des Verurteilten 136, 143
Tagebuch eines Gefängniswärters 93, 137
Tagebuch vom Dach 68, 137, 148
Tankstelle 58
Taschenlampe 15, 18, 46, 124
Tastenbelegung 12, 14
Texxon Gas 58
Tips (allgemein) 16, 20 f.
Toluca Lake 101
Ton 14
Tote Männer, tote Männer 98, 137, 143
Touristenbrochüre 49, 137
Tresor s. Safe
Trick or Treat 81, 142, 146
Trockenzellenbatterie 80, 89, 132

U

Uferlandschaft 87, 137
Uhr 48, 139, 145
Unterdrücker (Tafel) 92 f., 131
Untersuchen von Gegenständen 15
Untersuchungszimmer 67 ff., 73
Untertitel An/Aus 14
Unverwundbarkeit 155

V

Vachss Road 39
Venus tears (Tränen der Venus) 107, 110, 117
Verbogene Nadel 67, 71, 132
Verdüner 107, 109, 132
Verführerin (Tafel) 92 f., 131
Verwenden von Gegenständen 15
Vibration 14
Videoband 110 f., 132
Vollständige Heilung 12

W

Wachspuppe 92, 94, 132
Waffen (allgemein) 17, 123
Waffen (Schaden bei Gegnern) 24 ff.
Waffen (versteckte) s. Extrawaffen
Weißer Chrisam 132, 150
Whiteboard-Graffiti 137, 141
Wie Münzen im dunst'gen Äther 137, 146
Wohnmobil s. Wohnwagen
Wohnwagen 39, 85
Woman's locker room (Damenumkleide) 67
Woodside Apartment 46 ff.
Woodside Apartment (Karten) 41, 43, 45
Würfel 96, 142
www.authorisedcollection.com 162

Z

Zahl auf der Tafel 68
Zahlen an der Wand 69
Zeitung aus dem Schauenster 38, 137
Zellen, Gefängnis 92
Zimmer 202, Lakeview 109, 116
Zimmer 204, Lakeview 109, 116
Zimmer 207, Lakeview 116
Zimmer 219, Lakeview 116
Zimmer 220, Lakeview 116
Zimmer 312, Lakeview 106, 111, 116
Zimmer 313, Lakeview 116
Zu vorderst der Sitz dessen 137, 139
Zur Rechten ist die Frau 137, 139
Zweiter Durchgang des Spiels 21

Impressum

Das offizielle SILENT HILL™ 2-Lösungsbuch ist eine Produktion
von piggyback interactive limited

Projektleitung - KONAMI of Europe: Hans-Joachim Amann

Projektleitung: Nathali Schrader
Herausgeber: Vincent Pargney, Louie Beatty
Redaktionsleitung: Klaus-Dieter Hartwig
Redaktionelle Beratung: Hirofumi Yamada
Creative Directors: kähler + augustin, st. pauli, Martin C. Schneider
QA Manager: Tom Fabris
Assistenz: Björn Zutt

Deutsche Ausgabe / Redaktion: Klaus D. Hartwig
Layout: Jeanette Killmann
Lektorat: Tom Fabris

Englische Ausgabe / Redaktion: Alexandra Klemm (Aisling Irland)
Layout: Jeanette Killmann
Lektorat: Leon Chevalier

Französische Ausgabe / Redaktion: Franck Reuillon
Layout: Jeanette Killmann
Lektorat: Olivier Salomon

Italienische Ausgabe / Redaktion: Project Synthesis Srl - Milano
Projektleiter: Emanuele Scichilone
Layout: Jeanette Killmann

Spanische Ausgabe / Redaktion: Es Decir et al.
Layout: Jeanette Killmann

SILENT HILL™ 2 ist ein Produkt von KONAMI Computer Entertainment Tokyo

KONAMI Computer Entertainment Tokyo

Director: Masashi Tsuboyama
Art Director: Masahiro Ito
Scenario Writer: Hiroyuki Owaku
Drama Director: Suguru Murakoshi
Sound Director: Akira Yamacka
Producer: Akihiro Imamura
Executive Producer: Gozo Kitao
International Manager & Translator: Kaz Nirasawa

KONAMI of Europe GmbH

President: Kunio Neo
European Product Manager (SH2): Dave Cox
Assistant Product Manager (SH2): Martine Saunders
European Marketing Manager: Martin Schneider

Vielen Dank an:

Shinji Muto, Takashi Sugita, Hans Kohrs, Pete Stone, Ella Siebert, Amos Ruiz, Antoine Bailly, Kai Stüwe

© piggyback interactive limited 2001. KONAMI ® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ 2 is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. The Official SILENT HILL™ 2 Strategy Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part - on any support including on-line and off-line electronic media - is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe GmbH and piggyback interactive limited. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

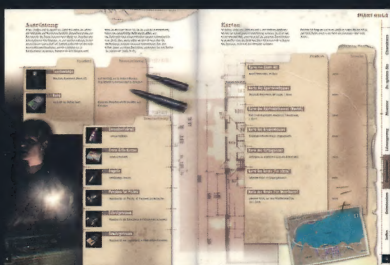
SILENT HILL 2

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Der Alptraum hört nicht auf ...

... denn die Geheimnisse um Silent Hill sind so undurchschaubar wie der Nebel in der Stadt. Die Lösung haben Sie in der Hand! Auf 164 Seiten werden alle düsteren Mysterien aufgeklärt – durchgehend farbig mit Screenshots von höchster Qualität.

Exklusive Infos – direkt von den Entwicklern!



- Kompletter Lösungsweg in Einzelschritten, mit allen Tricks und Feinheiten
- Hilfe zu allen Rätseln auf allen vier (!) Schwierigkeitsstufen – mit kleinen Tips im Lösungsweg oder Komplettlösung im Kapitel „Geheimnisse“
- Es gibt keine Zufälle! Welches der fünf verschiedenen Enden Sie sehen, hängt von 29 Faktoren ab – hier erfahren Sie die Zusammenhänge
- Sie denken, Sie haben schon alles gesehen? Versteckte Szenen, Optionen, Extra-Modus und und und – all das finden Sie im Kapitel „Geheimnisse“
- Freund oder Feind? Erfahren Sie alles über die Charaktere und die Monster von Silent Hill™ 2
- Hyperspray und mehr: Lernen Sie Ihre Waffen kennen! Mit ausführlicher Kampfschule und Strategien, die Ihr Leben retten
- Alle 7 Karten und alle 74 Gegenstände, die Sie zum Überleben brauchen
- Sie entscheiden, wieviel Sie wissen wollen! Die Stichwortsuche im umfangreichen Index bringt Sie weiter, ohne zuviel zu verraten – damit es bis zum Schluß spannend bleibt

Wissen ist Macht! Retten Sie James Sunderland vor den unergründlichen Schrecken von Silent Hill!
Das offizielle Lösungsbuch bringt Licht ins Dunkel!

© piggyback interactive limited 2001. KONAMI ® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ 2 is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. The Official SILENT HILL™ 2 Strategy Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part – on any support including on-line and off-line electronic media – is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe GmbH and piggyback interactive limited. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



€ 14,99
DM 29,32

ISBN 1-903511-24-0



9 781903 511244